11 242 2017 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

ASSASSIN'S CREED: ИСТОКИ

ЕГИПЕТ ВХОДИТ В МОДУ

TOTAL WAR: WARHAMMER II

ТОТАЛЬНАЯ ВОЙНА В НОВОМ СВЕТЕ

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

БОЖЕСТВЕННАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

>OBSERVER_ • WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS • ELEX • AGENTS OF MAYHEM
MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR • CALL OF DUTY: WWII • BLACK MIRROR • RUINER
KINGDOM COME: DELIVERANCE • DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER • KNACK II
ABSOLVER • FIFA 18 • STRANGE BRIGADE • F1 2017 • DESTINY 2 • GHOST OF A TALE

by Herrady

9 771560 258026 17011

ASSASSIN'S CREED ИСТОКИ

У ВСЕГО ЕСТЬ СВОЕ НАЧАЛО

27 ОКТЯБРЯ 2017

РЕКЛАМА

18+

XBOX ONE 4K ULTRA HD HDR ЛУЧШЕ НА XBOX ONE X

ASSASSINSCREED.COM

© 2017 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Assassin's Creed, Ubisoft, и логотип Ubisoft являются товарными знаками Ubisoft Entertainment в США и / или других странах.

UBISOFT

XBOX ONE

ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Любимая работа – удивительная штука. Вот ты на третий день «Игромира» вроде уже с трудом ползаешь между стримерской и залом, а тут раз – и наткнулся на лежачий флэшмоб коллег. Сразу день становится лучше, а профиль в соцсети обогащается новой классной фоткой. Настолько душевной, что просто невозможно не поделиться ею с вами! В такие моменты вспоминаешь, что работаешь в очень крутом месте с очень классными людьми.

В этом году «Игромир» был в большей степени «Комик Коном» – Comic Con Russia однозначно затмил игровую составляющую обилием активностей и богатством стендов. Весь зрительский праздник был именно там. А вот журналистам самое интересное, как обычно, показывали в бизнес-зоне. Кое-какие материалы успешно попали на наши страницы – рубрика «В разработке» так и ждёт, когда вы начнёте её читать!

Многие посетители выставки, правда, с куда большим удовольствием провели бы эти дни не в промозглой Москве, а где-нибудь в Африке, нежась под солнышком. Разработчики, видимо, предугадали осенний запрос аудитории на жаркие страны, потому что нас ждут аж две игры в не самом популярном на сегодня египетском сеттинге. И это здорово! **Strange Brigade** познакомит нас с Египтом образца двадцатого века, а вот «**Assassin's Creed: Истоки**» позволит окунуться в атмосферу древности. По такому случаю Борис Невский подготовил интереснейший исторический экскурс в эпоху правления Птолемеев и прикинул, какие древнеегипетские чудеса могут попасть в игру про ассасинов. Не пропустите! А мы так прониклись темой, что спешим поделиться тёплым египетским солнышком не только со страниц, но и с обложки.

В «Вердиктах» у нас также жарко. Открывает раздел отличная стратегия **Total War: WARHAMMER II**. Она, в общем-то, тоже про тёплые страны: в мире WARHAMMER есть свой Новый Свет с джунглями, древними цивилизациями и богатой добычей. Продолжают тему долгожданных игр **Destiny 2**, **Middle-earth: Shadow of War** и **Dishonored: Death of the Outsider**. Ну и на закуску – **Divinity: Original Sin 2**, наше главное ролевое ожидание последних двух лет. Внимание, спойлер! Мы не разочарованы, игра получилась замечательной. Поэтому, кроме рецензии, мы посвятили ей «Игру месяца с LG».

И небольшой совет напоследок. Завернитесь в плед, налейте себе какао, усядьтесь в любимое кресло – это оптимальный способ читать «Игроманию» холодными осенними вечерами. Устроились максимально удобно? Тогда вперёд!

Приятного чтения!

Евгений Пекло

Следующий номер поступит в продажу 21 ноября.

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Денис Недыпич, Евгений Кирсанов
Корректор Мария Луговская

Объединенная редакция

Анна Браславец, Екатерина Жорова, Фёдор Кокорев, Лев Левин, Дмитрий Шепелёв, Мария Ильина

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Digital-директор Леонид Молвинских
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

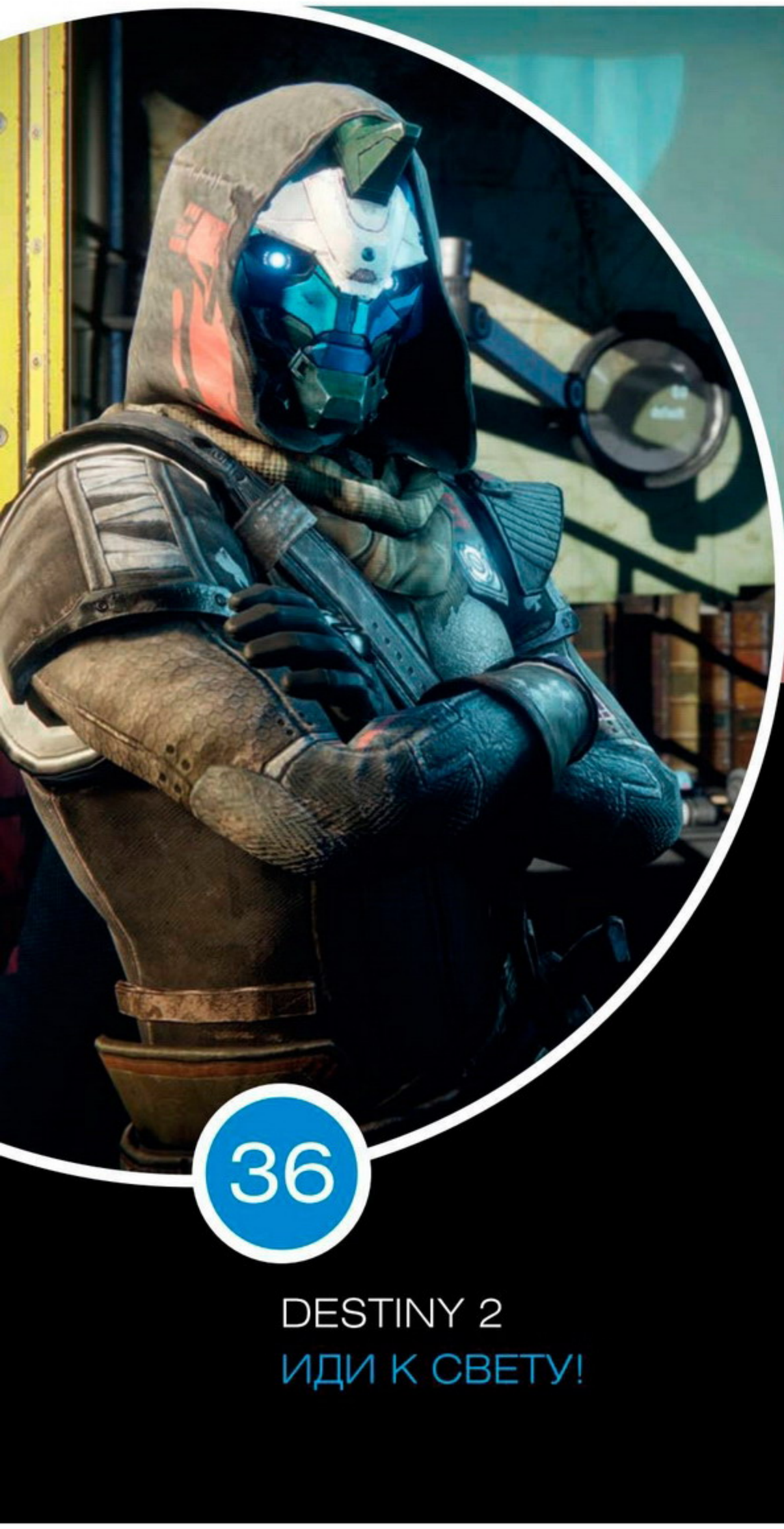
«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Вива-Стар»
107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2017 © Igromania, 1997-2017

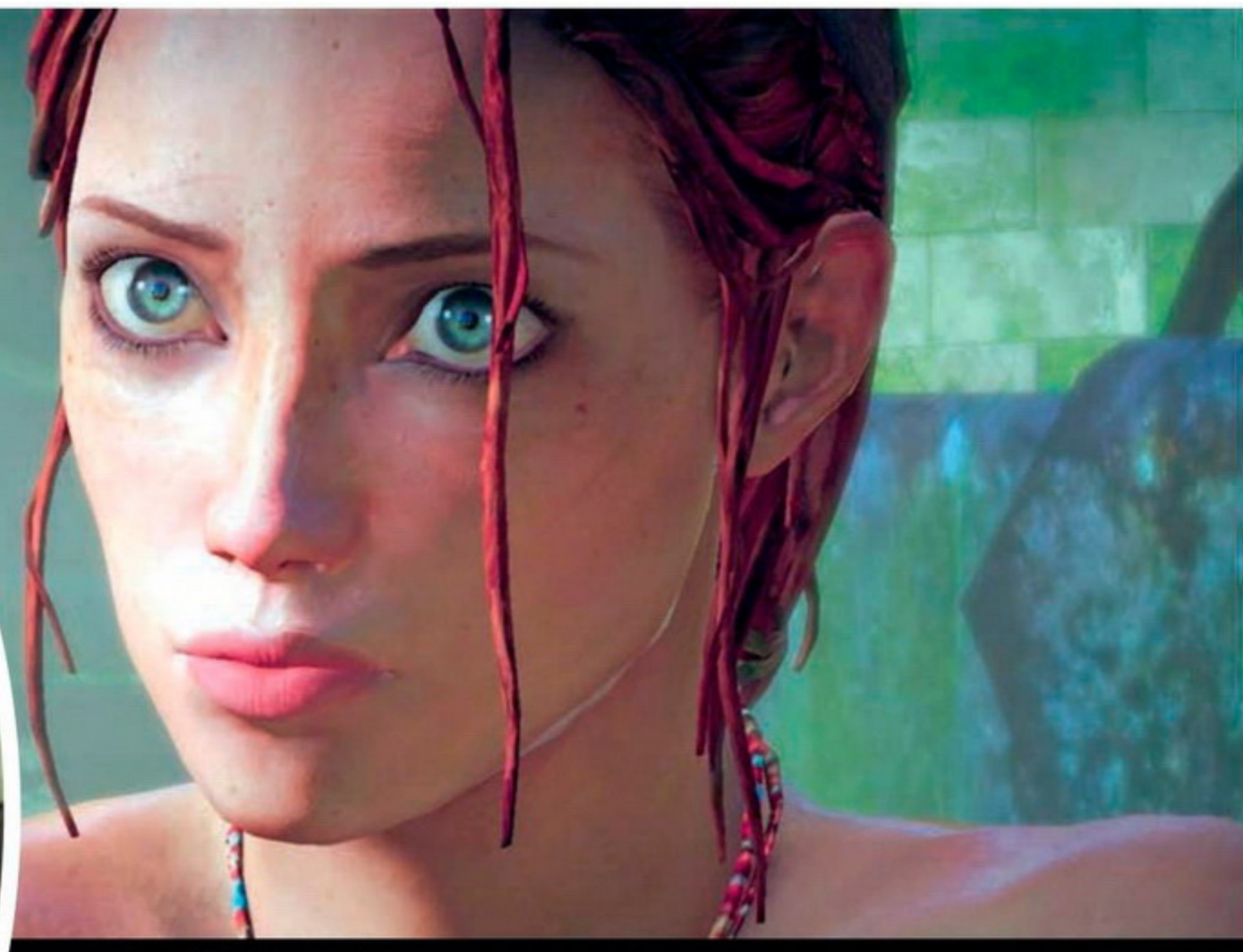
Тираж 24 090 Circulation 24 090

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)



36

DESTINY 2
ИДИ К СВЕТУ!



108 EYE TRACKING
СЛЕДИ ЗА ГЛАЗАМИ

4–11 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

04 Assassin's Creed: Истоки
06 Исторический антураж «Истоков»

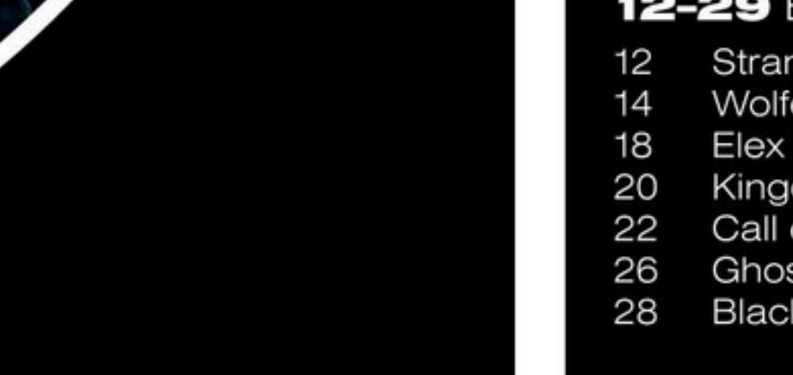
12–29 В РАЗРАБОТКЕ

12 Strange Brigade
14 Wolfenstein 2: The New Colossus
18 Elex
20 Kingdom Come: Deliverance
22 Call of Duty: WWII
26 Ghost of a Tale
28 Black Mirror

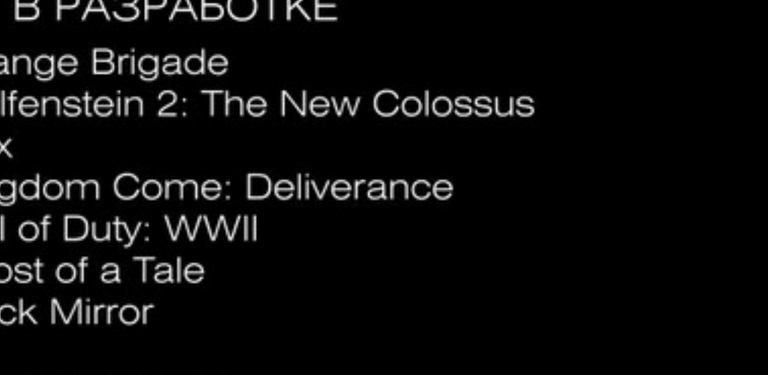
30–79 ВЕРДИКТ

30 Total War: WARHAMMER II
34 Destiny 2
42 Middle-earth: Shadow of War
46 Dishonored: Death of the Outsider
48 >observer_
52 Absolver
56 Knack II
58 FIFA 18

4 ASSASSIN'S CREED: ИСТОКИ
ЕГИПЕТСКИЕ «ИГРЫ ПРЕСТОЛОВ»



14 WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS
НАКОНЕЦ-ТО ДОМА



72 DIVINITY: ORIGINAL SIN 2
ГРЕШНОВАТО

ПОСТЕРЫ

Destiny 2
Divinity: Original Sin 2

РЕКЛАМА

Обложка
Ubisoft 2
ООО «Игромедиа» 3
LG 4

TOTAL WAR: WARHAMMER II

КРЫСЫ, ЯЩЕРЫ И ЭЛЬФЫ

30

66 RUINER
68 Agents of Mayhem
72 Divinity: Original Sin 2

78–89 ИГРА МЕСЯЦА С LG

78 Яркий и красочный
80 Трудности сплитскрина
84 Божественно!

90–107 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

90 Ах, как хочется вернуться
94 Самые скандальные увольнения в игровой индустрии
102 Две чертовски занятные дюжины

108–112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

108 Eye Tracking
112 Тест накопителя SSD ADATA SX950

46

DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER

ОН СМЕРТНЫЙ!

ASSASSIN'S CREED: ИСТОКИ

УБЕЙ МЕНЯ ТИХО

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Столь комплексные игры, как в серии **Assassin's Creed**, невозможно целиком показать в рамках одного мероприятия. Поэтому неудивительно, что компания **Ubisoft** разбивает презентацию на отдельные показы и демонстрирует игру по кусочкам. Пришла пора глубже ознакомиться с геймплейной механикой, в которой появились новые элементы.

Например, исследование гробниц – отсылка к последним частям **Tomb Raider**. Там, если помните, надо было решать физические головоломки: балансировать грузами лифты, сбрасывать горящие бочки на баррикады и тому подобное. Что-то похожее есть теперь и в «**Assassin's Creed: Истоки**». В особых подземельях мы должны будем найти путь к сокровищу, используя рычаги, блоки, грузы и платформы. Наградой, как правило, выступает дополнительное очко навыков – вы же помните, что теперь в игре есть уровни и три ветки развития а-ля **Far Cry**? Словом, качаться можно не только за счёт опыта, что даётся за убийства и квесты, но и в мирных головоломках.

Древо навыков позволили изучить поподробнее. Оно треугольное: начинаем мы из центра и можем продвигаться к любой из трёх вершин. В одной – грубая сила, в другой – стрельба из лука, в третьей – всякие древние гаджеты «тихого» убийцы.

С первым путём всё в общем-то понятно. Вкладывая очки в боевые навыки, мы научимся сильнее рубить мечом и использовать всё более тяжёлые виды оружия, а заодно наберёмся новых приёмчиков и контрударов. Со вторым тоже всё просто: лук в новой игре стал полноценным, а не вспомогательным видом оружия. Байек может таскать с собой сразу два разных лука, и функции у них действительно будут разные.

МЕСТНЫЕ ЖИТЕЛИ жалуются на кого-то доблестному герою. Обычно такие эпизоды заканчиваются бойней

К КОНЦУ ПРАВЛЕНИЯ
Птолемеи переняли многие обычаи древних фараонов

ТАК ВОТ ЗАЧЕМ
на самом деле разрабатывали For Honor!

Вариаций масса: от снайперского дальнострела до того, что сами разработчики называют «дробовик», – лука с пятью стрелами, веером летящих на короткое расстояние. Это устройство вряд ли исторически достоверно, но в игре им пользоваться – сплошное удовольствие. Такой лук запросто заменяет оружие ближнего боя и избавляет от необходимости изучать новую, более сложную, боевую систему.

Третий же путь развития ожидаемо улучшает эффективность всяческих бомбочек и метательных ножей. Однако есть там и талант по приручению зверей. Сделать боевым товарищем в «Истоках» можно даже крокодила.

Ещё один продемонстрированный элемент механики оказался расследованиями. В прошлом номере мы публиковали статью с перечнем лучших игровых детективов, но, кажется, после выхода новой Assassin's Creed её придётся доделывать. Нам предложили пройти сюжетный квест, где надо было определить, почему священный бык Апис так плохо себя чувствует. Для этого Байек осмотрел храм, опросил свидетелей, порылся в навозе – и всё это под чутким контролем игрока, который должен сканировать пространство особым чутьём и осматривать подсвеченные места, чтобы заполнялась «шкала расследования».

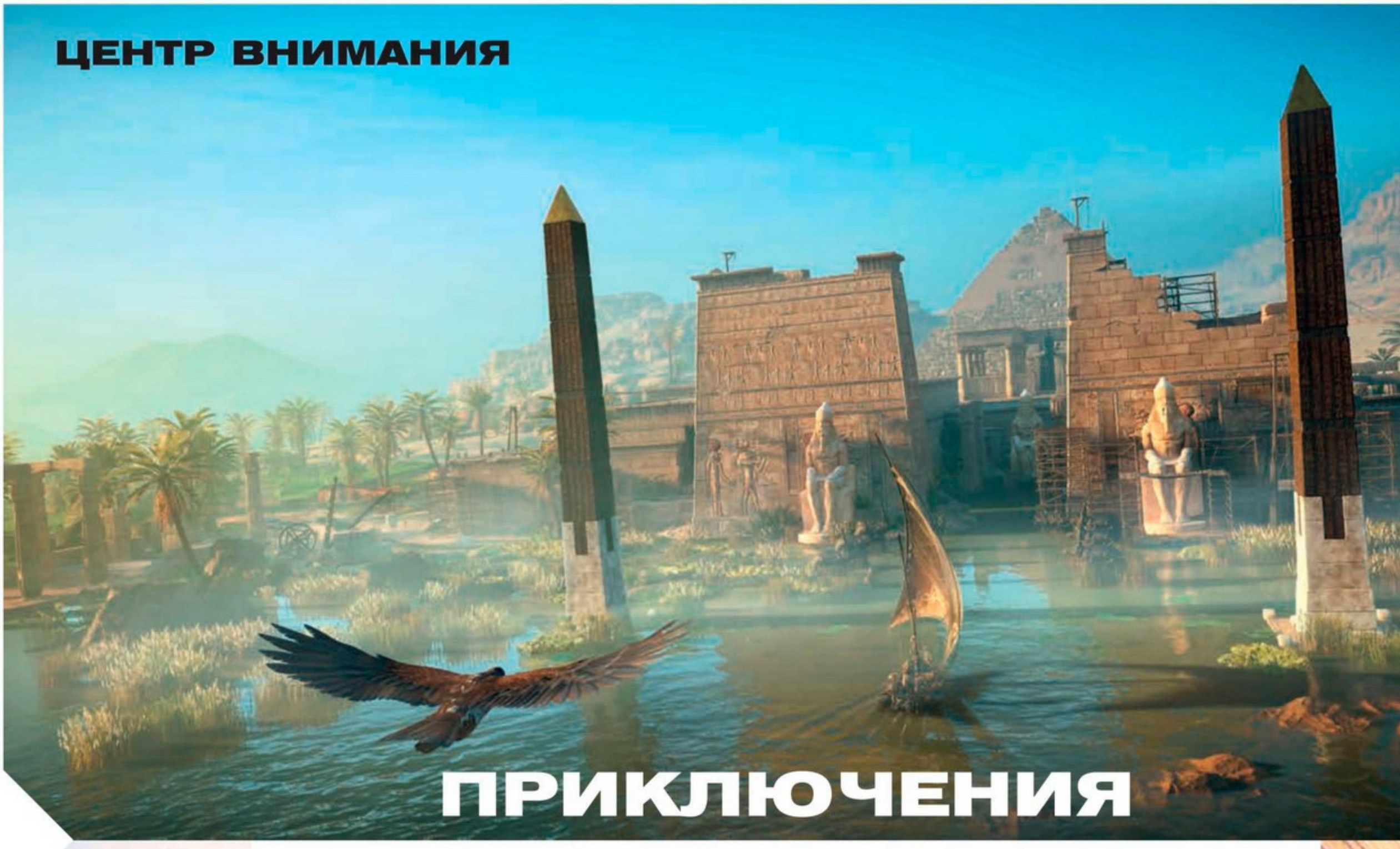
Путь к следующей подсказке порой не слишком очевиден: здесь, например, нам надо было заглянуть в заколоченное здание, где прятали корм для быка. И сделать это можно было минимум двумя способами: либо проплыть под домиком по сточной канаве, либо просто высадить дверь хорошим ударом. Мы же начали ломиться через ветхий потолок, но это не сработало. Впрочем, разработчики сделали себе пометку, что данный путь весьма разумен и интуитивен, и, быть может, такая возможность в игре появится.

Оставшегося времени хватило только на один побочный квест, но эмоций он доставил преизрядно. Ромбик с заданием висел над маленьким мальчиком, который очень резво убегал от Байека. Когда его наконец удалось настичь, выяснилось, что малец привёл героя прямиком в бандитскую засаду, а потом принял невинный вид: дескать, надо ж как-то выживать в этом треклятом мире. Желание пристукнуть паршивца осталось неудовлетворённым: как пояснили разработчики, дети в их игре принципиально бессмертны, как заведено, кажется, со времён третьего **Fallout**.

■■■

Но в остальном авторы не отказывают себе в удовольствии показать немного жести. Так, вышеописанного быка травили ядом две жрицы-близняшки, у которых похитили брата и прислали его отрезанный указательный палец (оный палец показали в мельчайших подробностях). Да уж, прав был тот мальчишка: жизнь в Древнем Египте и впрямь непростая – каждый готов обидеть. Вся надежда на таких, как Байек, меджаев, неравнодушных к судьбе народа. Интересно всё-таки, как он дойдёт до ассасинской жизни?

Впрочем, узнаем мы об этом совсем-совсем скоро: выход «Истоков» запланирован на 27 октября 2017 года на всех основных платформах. Так что если вы читаете журнал не в день выхода, а с запозданием – игра уже наверняка лежит на полках магазинов. ■



ПРИКЛЮЧЕНИЯ

АССАСИНА В ЕГИПТЕ

ИСТОРИЧЕСКИЙ АНТУРАЖ «ИСТОКОВ»

БОРИС НЕВСКИЙ

Действие **Assassin's Creed Origins** происходит во времена Клеопатры VII, под самый занавес правления династии Птолемеев. А Египет Птолемеев – довольно своеобразный мир, синтез Востока и Запада, он не слишком похож на привычный многим мир фараонов вроде Тутанхамона и прочих повелителей пирамид. Интересно, что из реальных примет той эпохи станет частью популярной игры? Попробуем представить, опираясь на дошедшие до нас исторические факты и анонсы разработчиков…

ДИНАСТИЯ ПТОЛЕМЕЕВ

После смерти Александра Македонского созданная им огромная держава распалась в результате войн диадохов («преемников» по-гречески), ближайших сподвижников великого завоевателя. Одному из них, знатному македонцу Птолемею по прозвищу Сотер (Спаситель) достался Египет, где тот сумел основать царскую династию.

Наследники македонца относились к родоначальнику с преклонением, потому цари, восходя на трон, принимали имя Птолемей – всего их за 250 лет правления династии набралось аж пятнадцать. Ещё одним обычаем Птолемеев был узаконенный инцест: цари предпочитали жениться на своих родственницах (обычно сёстрах). Были, конечно, среди них и «отщепенцы», которые вместо сестёр женились на дальних родственницах с традиционными для этого рода именами. Поэтому семейное древо Птолемеев выглядит очень однообразно – на всех мужчин одно-единственное имя, а среди жён сплошные Арсиноии, Береники и Клеопатры.

Регулярный инцест не самый разумный путь при планировании семьи. Поэтому ничего удивительного, что династия выродилась: среди поздних Птолемеев полно психов, из-за чего реальная власть часто находилась в руках временщиков – вельмож, евнухов, стратегов, жрецов и даже любовниц.

ГЕРОЮ ПРЕДСТОИТ исследовать два десятка гробниц

ЧЕГО СТОИТ ОЖИДАТЬ В ИГРЕ?

Жизнь при дворе поздних Птолемеев била ключом: придворные плели интриги, травили друг друга ядом, писали доносы, нанимали убийц. В общем, развлекались как могли. Какое раздолье для «тайной войны» ассасинов и тамплиеров!

ПИСЬМЕННОСТЬ ДРЕВНЕГО ЕГИПТА была рисуночной – просто сокровище для составления шифров!

ВМЕСТО ТАМПЛИЕРОВ в игре нас ждёт встреча с их предшественниками – орденом Древних

ПОЛИТИКА И ИНТРИГИ

Действие игры начинается около 49 года до нашей эры, за два десятка лет до окончательной гибели династии Птолемеев. Это было время политической смуты, связанной с борьбой за власть двух соправителей Египта, брата и сестры, бывших одновременно супругами. Правда, брак Птолемея XIII и Клеопатры VII являлся чистой формальностью – хотя бы потому, что царю в это время едва сровнялось десять, а сестра была старше его практически вдвое.

Незадолго до событий игры Клеопатра, опасаясь за свою жизнь, бежала из Александрии, где воцарился юный фараон, за спиной которого стояли могущественные вельможи – регент-евнух Потин, командир гвардии Ахилла и советник Теодот. Клеопатра отправилась в Сирию, где с помощью дальних родичей ей удалось собрать армию наёмников. Но шансов на победу у амбициозной девушки не имелось: у брата-супруга армия была существенно больше, ведь его поддерживала основная часть аристократов.

Всё изменил случай. Великий Рим тогда переживал период кровавой гражданской войны. Проигравший в этой сваре Гней Помпей с очень малыми силами прибыл в Египет, где у него имелись солидные связи, рассчитывая на помощь – получить если не солдат, то хотя бы денег. Однако советники юного Птолемея решили избавиться от нежеланного гостя, приказав его убить.

Преследовавший Помпея по пятам Гай Юлий Цезарь пришёл в страшную ярость. Возможно, Цезарь бы и сам прикончил Помпея, если б настиг его, – но мысль, что один из величайших римских полководцев предательски убит какими-то «варварами», была для спесивого патриция нестерпимой. Потому он решил активно вмешаться во внутренние дела Египта – хотя для этого имелись и чисто политические причины.

Цезарь встретился с Клеопатрой при романтических обстоятельствах: приближённый царицы Аполлодор, завернув хрупкую девушку в ковёр (по другой версии, уложив в мешок), доставил её к римлянину сквозь позиции египетских войск. Клеопатра смогла убедить Цезаря принять её сторону, и тот принудил Птолемея признать сестру законной соправительницей. Советникам царя такой расклад не понравился, и они принялись за своё излюбленное дело – интриги. Правда, самого главного интригана, евнуха Потина, вскоре таинственным образом убили (может, Байек постарался?). Потин пользовался в народе немалым уважением, потому его смерть, в которой обвиняли Клеопатру, вызвала взрыв возмущения. Против «узурпаторши» и поддерживающего её Цезаря вспыхнуло восстание. Войск у Гая Юлия было с гулькин нос – в погоню за Помпеем он взял лишь один легион. Несмотря на ожесточённое сопротивление римлян, огромное численное преимущество египтян должно было сказаться. Но в критический момент подошёл Митридат Пергамский с основными силами Цезаря, и всё для сторонников Птолемея закончилось. Их армия была разгромлена, сам Птолемей XIII утонул при бегстве в Ниле (хотя его

КОГО ТОЛЬКО НЕ ВСТРЕТИШЬ возле пирамид!

МАКЕДОНСКИЙ ГОПЛИТ в броне был опасным противником

могли утопить и «доброжелатели»), а Клеопатра оказалась полноправной царицей Египта, будучи фактически римской наместницей. Правда, Цезарь вторично её выдал замуж ещё за одного младшего брата, Птолемея XIV, которого Клеопатра через пару лет отравила, чтобы объявить соправителем своего маленького сына. Именно этот мальчик, вошедший в историю как Цезарион (предположительно – отпрыск Гая Юлия), формально считается последним египетским царём Птолемеем XV.

ЧЕГО СТОИТ ОЖИДАТЬ В ИГРЕ?

По тому, что нам известно о содержании игры, предшественники тамплиеров, орден Древних, манипулируют Птолемеем XIII. Может ли быть, что кто-то из исторических советников юного царя был скрытым тамплиером? Потин, Ахилла или Теодот? Делаем ставки! Ассасин Байек, похоже, выступит на стороне Клеопатры и Цезаря. Что ж, этот бурный период истории Египта – благодатная среда для подвигов лихого ассасина, который может действовать как открытый убийца или как ловкий интриган. А скорее, и то и другое одновременно.

ОБЩЕСТВО И РЕЛИГИЯ

Египет Птолемеев, как и другие эллинистические государства, возникшие на развалинах империи Александра Македонского, внешне не слишком изменился со времён древних фараонов. Ведь европейцев-эллинов, выходцев из Греции и сопредельных ей земель, было слишком мало, чтобы по-настоящему серьёзно повлиять на развитие завоёванных ими царств. Хотя знать державы была преимущественно греко-македонской, и именно в её руках сосредоточивались как высшие государственные должности, так и колоссальные богатства. Потому Египет Птолемеев был фактически кастовым обществом двух разных миров, которые так до конца и не перемешались. На одном полюсе – огромная масса простых египтян, продолжающих жить веками привычной жизнью, в тяжком труде, бедности, бесправии и невежестве. На другом – военная и государственная элита, сохранившая культуру эллинов, которая должна была подчёркивать их «избранность», и в то же время перенявшая часть выгодных им местных обычаев. Особенно хорошо это видно по системе государственной власти.

В Египте веками существовала абсолютная монархия живых богов-фараонов, которую подпирала мощнейшая чиновная бюрократия. И воспитанные в обычаях «аристократической демократии» Птолемеи ничего существенно менять не стали. Со временем они даже пошли на собственное обожествление – сначала посмертное, а затем и прижизненное.

Поздние Птолемеи внешне уже не отличались от своих предшественников, соблюдая те же публичные обряды, что и фараоны древних династий, – первым это сделал Птолемей V. Хотя отличие всё же имелось – в сфере религии.

БАЙЕКУ ПРЕДСТОИТ овладеть искусством моряка

ДЕЛЬТА НИЛА комфортна для жизни

Ещё родоначальник династии Птолемей Сотер внедрил в Египте культ универсального бога Сераписа, в котором были соединены свойства важнейших божеств греков и египтян. Именно Серапис, заменивший Осириса как бог изобилия и процветания, считался священным покровителем Птолемеев и всего Египта в целом; из прежних представителей местного пантеона наибольшее влияние сохранили богиня женственности Исида, бог неба Гор и священный бык Апис. Все остальные культы почитались лишь на местном уровне. Жрецы, впрочем, особо не возражали: хотя Птолемеи лишили их политического влияния, в финансовом плане жречество ничего не потеряло. Ведь цари не скупились на богатые пожертвования, а также активно возводили новые храмы.

ЧЕГО СТОИТ ОЖИДАТЬ В ИГРЕ?

Если судить по трейлерам, Байеку предстоит встреча с представителями разных слоёв египетского общества – от фараона и вельмож до купцов и крестьян. А анимированные вставки познакомят нас с обыденной жизнью Египта заката Птолемеев. Безнадёжная нищета одних и безудержная роскошь других – чем не повод «уравнять шансы» с помощью силы ассасина?

АРМИЯ И ВОЕННОЕ ДЕЛО

Армия при Птолемеях строилась по классическому македонскому образцу. Основой служила пехотная фаланга с тяжёлым вооружением – шлемы, кирасы, поножи, маленькие круглые щиты, двуручные сариссы, дротики, короткие мечи. Кавалерия была не так многочисленна, но именно она наносила решающий удар. Для борьбы с конницей использовались боевые слоны.

В начале существования державы Птолемеев и в годы её могущества армия была наёмной, составленной из эллинов и выходцев из Малой Азии. Богатые Птолемеи платили немало – от наёмников отбоя не было. Причём наёмники могли служить и за земельные наделы, если хотели осесть в Египте. Такая система называлась *клерухия*.

А вот египтян брали лишь во вспомогательные войска для полицейской или обозной службы. Ситуация изменилась, когда Птолемей IV, потерпев ряд поражений от Антиоха Великого, правителя державы Селевкидов, был вынужден пополнить поредевшую армию коренными египтянами. И те не подкачали, отлично проявив себя в битве при Рафии (217 год до н.э.), где войско Антиоха было разбито.

После этого военная система в Египте несколько изменилась. Царская гвардия состояла исключительно из македонцев и их потомков. Ядро обычной армии составляли наёмники, в основном из Греции. Однако в боевых частях теперь могли служить и египтяне, которых также допустили к клерухии (им, правда, выделяли меньшие земельные наделы – это называлось *махим*). Египтяне обычно составляли подразделения лучников и пельтастов (лёгкой пехоты), хотя при самых последних Птолемеях из них частично формировалась даже фаланга.

Египетский флот при Птолемеях долго был лучшим в античном мире. В его составе имелись огромные корабли, на которых возводились боевые башни с установленными в них метательными машинами. Самым крупным судном считается легендарная тессераконтера – сорокорядная галера, флагман Птолемея IV, настоящий дредноут античной эпохи, – на нее помещалось 3000 человек. Впрочем, ударной силой флота всё же были

СТАТУИ ЦАРЕЙ И БОГОВ
Египта подавляли людей гигантскими размерами

более лёгкие корабли с бронзовым бивнем-тараном.

ЧЕГО СТОИТ ОЖИДАТЬ В ИГРЕ?

В трейлерах Байек сражается с отлично снаряжёнными воинами в македонских доспехах, вероятнее всего, солдатами царской гвардии. Кого ещё предстоит убивать ассасину? Египетских пельтастов и лучников? Разномастно вооружённых наёмников? Или даже римских легионеров Цезаря? А боевого слона завалить слабо? Ассасин против «живого танка»! Пожалуй, у бедняги с хоботом нет шансов… В дополнении к игре обещается и морское сражение. А вот гладиаторов при Птолемеях не было, они появились только после окончательного превращения Египта в римскую провинцию – потому бои Байека на арене, которые, судя по всему, будут в «Истоках», уже анахронизм.

АРХИТЕКТУРА И КУЛЬТУРА

Главный архитектурный символ Египта, безусловно, пирамиды, бывшие погребениями фараонов. Хотя при Птолемеях их уже не строили. Некоторые правители обрели покой за пределами Египта – например, на острове Кипр, который также входил в состав державы Птолемеев. Но в основном умерших царей династии хоронили либо в особых гробницах, которые вырубались в скалах, либо под самыми крупными храмами. Вот их в эллинистическом Египте возводили много – как правило, в классическом стиле надземного храма периода Нового царства (большое здание с плоской крышей и открытым двором, обнесённом колоннадой). Самый знаменитый – храм бога Гора в Эдфу.

Но наиболее прославленное архитектурное сооружение Птолемеева Египта – одно из семи чудес света, Фаросский маяк (или Александрийский столп), который мы видим в трейлерах «Истоков». Это величайшее достижение инженерного искусства эпохи античности, высотой около 120 метров, было воздвигнуто на островке Фарос у входа в гавань столицы Египта – Александрии. Вот откуда стоит совершить прыжок веры!

Ещё одно знаменитое сооружение также находилось в Александрии – это был Мусейон (от греч. museion – храм муз), главный культурный центр эллинистического мира. Фактически это располагавшийся возле царского дворца комплекс разных зданий, основой которых был Серапеум – посвящённый богу Серапису храм, где размещалась крупнейшая библиотека древности. Мусейон сильно пострадал во время восстания египтян против Клеопатры и Цезаря, часть библиотеки сгорела или была разграблена. Окончательно Александрийскую библиотеку уничтожили захватившие город арабы.

ЧЕГО СТОИТ ОЖИДАТЬ В ИГРЕ?

В трейлерах Байек посещает пирамиды, подземные и скальные гробницы, храмы и дворцы. Интересно, будет ли возможность совершить прыжок веры с вершины Фаросского маяка – в воды Средиземного моря? А ещё, если верить анонсам, Байек будет исследовать Александрийскую библиотеку – в поисках ценных артефактов или важных документов.

РЕГИОНЫ ЕГИПТА

По карте «Истоков» видно, что герой сможет посетить Нижний Египет в дельте великой реки Нил и восточную часть ливийской пустыни. Также Баек побывает в нескольких крупных городах – Александрии, Гизе, Мемфисе, Кирене, более мелких поселениях в оазисах Сива и Файюм. И каждый регион имеет свои особенности.

Один из богатейших эллинистических городов Александрия – столица империи Птолемеев, самый крупный порт Средиземноморья. Не менее трети городской территории занимал царский дворцовый комплекс с пышными парками и мраморными фонтанами. Основанный Александром Македонским, это самый «греческий» город Египта, где находились гимнасии и палестры, театры и стадионы. Гиза и Мемфис – традиционные египетские города, где располагались древние сооружения – крупнейшие

пирамиды и знаменитый Сфинкс. Ливийский город Кирен (или Киренаика), причудливый гибрид греческой и персидской культуры. Родина Байека Сива – оазис на границе с Ливией, засушливое и изолированное место. Там располагались древний храм бога Амона и многочисленные подземные некрополи. Кстати, по одной из легенд, именно в Сиве был захоронен Александр Македонский – возможно, Байек попробует отыскать его могилу?

Ещё в одном оазисе, Файюм, было основано самое древнее поселение Египта. Файюм известен как Крокодилополь (или Город гадов), в древности он был культовым центром Себека, бога с головой крокодила. В храме-лабиринте жрецы держали земное воплощение Себека – огромного священного крокодила, убранного золотом и алмазами. Дельта Нила была центром земледелия с множеством ирригационных сооружений – сложной системой каналов, основой экономического благосостояния Египта. Ливийская пустыня – смертельно опасная ловушка, беспощадная к неосторожным и неопытным путникам.

ЧЕГО СТОИТ ОЖИДАТЬ В ИГРЕ?

Каждая локация имеет присущие только ей оригинальные черты. Например, создатели игры обещают два десятка гробниц для исследования: некоторые из них основаны на реальных местах, другие являются вымышленными. Великие пирамиды Гизы? Гробница Александра Великого? Храмовый лабиринт Крокодилополя? Герой сможет перемещаться по суше и воде, на лошадях, верблюдах, колесницах, лодках и кораблях. Если все авансы разработчиков правдивы, то «Истоки» окажутся не просто игрой, но и занимательным путешествием по Древнему Египту.

КАРТА региона выглядит весьма «вкусной»

ПОСЛЕДНИЙ МЕДЖАЙ

Ассасин Байек известен как последний меджай. Изначально так называлось одно из нубийских племён, однако затем меджаями в Древнем Египте стали именовать элитных стражей, которые охраняли покои фараонов и их гробницы. Они также выполняли некоторые полицейские функции, отличаясь при этом высоким уровнем подготовки. В общем, меджаи были кем-то вроде рейнджеров.

ФЛОРА И ФАУНА

Пустынная часть Египта практически лишена флоры, но бедность растительного мира в этой части с избытком возмещало побережье Средиземного моря и дельта Нила. Там росло множество полезных культур, по берегам Нила и в оазисах попадались рощи финиковых пальм. Ну и, конечно, заросли тростника, из которого в Древнем Египте производили знаменитый папирус – предшественник бумаги. Многие водоёмы были покрыты цветами лотоса.

В Египте водилось немало и всяческого зверья. По Нилу плавали крокодилы и бегемоты, по пустыне бродили львы и гиены, ползали всякие шипящие гады и ядовитые насекомые. А ведь имелись ещё боевые слоны, которые использовались в армии!

Но самое большое богатство Египта – это разнообразные пернатые: стервятники и прочие хищные птицы, удоды и цапли, фламинго и пеликаны, козодои и воробьи… Всего более 400 видов.

ЧЕГО СТОИТ ОЖИДАТЬ В ИГРЕ?

Байек получит возможность охотиться на львов, гиен, крокодилов и бегемотов, которых можно также использовать в качестве ловушек для врагов. Ещё героя сопровождает постоянный спутник, орлица Сену, которую Байек использует для разведки. В одном из трейлеров имелся и некий мифический монстр вроде огромного змея – замена священного крокодила из лабиринта Файюма?

■■■

Древний Египет красочен и великолепен. Бесконечно синее небо, бескрайние жёлтые пустыни, засыпанные песком древние гробницы, сверкающие золотом дворцы и храмы. Огромный Фаросский маяк и загадочный Сфинкс. Великие пирамиды и бесконечные подземные лабиринты. Затерянные сокровищницы и внушающие благоговейный трепет мумии владык, чей покой хранят смертельно опасные ловушки и чудовищные монстры.

И множество невероятных, будоражащих кровь приключений на фоне потрясающе интересного сеттинга! Вот что такое «Assassin's Creed: Истоки» – по крайней мере, хочется на это надеяться. ■

ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: 2018 год

STRANGE BRIGADE

LEFT 4 DEAD В ЕГИПТЕ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Англичане из студии **Rebellion** анонсировали свой последний проект с британской пунктуальностью: за несколько дней до открытия E3 2017 они официально заявили о разработке **Strange Brigade** и в Лос-Анджелесе уже показали рабочую версию игры.

Западные коллеги по игровой журналистике сразу же назвали новую игру «Left 4 Mummies», и есть за что. Как и в проекте от **Valve**, нам предстоит вчетвером отстреливать шумные толпы мёртвых монстров. Но называть Strange Brigade клоном **Left 4 Dead** пока рано, игра от Rebellion обещает стать вполне самобытной.

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЁРКА

Strange Brigade ориентирована в первую очередь на кооператив. Но разработчики уделяют немалое внимание и одиночной кампании, и исследованию локаций, а заодно обещают полноценный сюжет о царице-ведьме Сетеки, отравляющей египтянам жизнь ещё со времен Древнего царства. А вот дилогия Left 4 Dead в угоду онлайновой мясорубке была всего этого лишена.

В наше распоряжение попадут четыре персонажа – суровая дама-инженер, воительница из африканского племени, оксфордский учёный с активной жизненной позицией и солдат королевской армии, облачённый в легендарный красный мундир. Тим Джонс, креативный директор проекта, заострил внимание прессы на том, что герои Strange Brigade – не сбившиеся в кучу авантюристы, а члены секретной британской службы, верноподданные короны. У каждого персонажа своя история, набор методов и приёмов, арсенал вооружения и специальных средств. Упомянутая дама-инженер, к примеру, вызывает переполох и смятение в рядах врага грохотом выстрела из мощнейшего двуствольного ружья.

ПО СЛЕДАМ ДОКТОРА ДЖОНСА

В числе источников вдохновения ребята из Rebellion указывают фильмы об Индиане Джонсе и дешёвые, но душевные и смешные телесериалы о приключениях в экзотических странах. Действие игры развернется в 1930-х годах, когда мир стремительно менялся в промежутке между двумя глобальными войнами, но на географической карте ещё хватало таинственных мест, где не ступала нога цивилизованного человека.

Бойцы «странной бригады» под руководством игрока будут совать любопытные носы в руины храмов и древние захороне-

ОЖИВШИЕ МЕРТВЕЦЫ – они и в Африке ожившие мертвецы. С ними весело

В МИНУТЫ ЗАТИШЬЯ можно будет оценить дизайн уровней

ПЛОТНОСТЬ УПЫРЕЙ на квадратный метр слишком высока? Гранаты вам в помощь!

ОРУЖИЯ БУДЕТ МНОГО, оружие будет разное

СРЕДИ МУМИЙ встречается начальство, но слаженных действий от мертвяков ждать не стоит

ния, рыскать в подземных штольнях. Локации разнообразны – в наличии не только арены для зажигательных танцев с мертвецами, но и просторные локации, где можно любоваться африканскими пейзажами и искать тайные тропы.

Выделяться на фоне конкурентов игра будет ещё и легким юмором. О намерении сдобрить действие ненавязчивыми шутками сообщил на gamescom ведущий дизайнер игры Том Ригби. Он сказал, что на фоне сегодняшней напряжённости в мире они не станут горделиво выпячивать колониальное прошлое Британии и не будут проповедовать в игре британское превосходство. А вот шутить в духе авантюрного кино будут.

SERIOUS PAINKILLER

Основа Strange Brigade – быстрый и насыщенный экшен. Разработчики не отрицают сходства с Left 4 Dead, но указывают на более лёгкий стиль и отсутствие в кадре кровищи и потрохов. При этом игрока ждёт минимальный порог вхождения: веселье начнётся чуть ли не одновременно с запуском игры. Нам же на сегодняшней стадии разработки проект Rebellion больше напомнил адреналиновые хиты начала двухтысячных, **Serious Sam** и **Painkiller**, с поправкой на перспективу от третьего лица. Герой Strange Brigade юрким мангустом вертится среди полчищ монстров, десятками уничтожая упырей и зомби. Обилие стволов дополняется всевозможными гранатами, среди которых замечены и «липкие» вариации. В ближней стычке каждый боец может огорчить недруга мощной оплеухой, а затем смачно припечатать каблуком распростёртое на земле тело.

Удачная стрельба и пинки заполняют комбо-шкалу в виде магического амулета; заполнение такой шкалы позволит устроить среди врагов хорошее файер-шоу. А поклонники серии **Souls** будут рады возможности избежать травмы с помощью серии ловких кувырков-перекатов. Ещё есть головоломки, но их мало и они сводятся к нехитрому процессу отстреливания нужной загогулины, которая приведёт в действие очередной механизм. Ритм не сбивается, разнообразие вносится.

Главный номер программы – стрельба из аутентичного оружия – выглядит очень бодро. Стволы убедительно анимированы и озвучены, система повреждений у монстров отлично проработана и живо напоминает лучшие эпизоды из поздних игр серии **Resident Evil**.

Не обойдётся и без ловушек. Любой школьник знает, что у всех древних цивилизаций был пунктик насчёт механических лезвий и утыканных шипами ям. К счастью, эти орудия смерти можно и нужно использовать против нежити. На демонстрации геймплея было видно, что мумии с радостью прут навстречу крутящимся клинкам.

ПОЛИГОНЫ БИНТОВ НА МУМИЯХ

С исследованием дела обстоят интереснее. Сам сеттинг Strange Brigade располагает к поиску сокровищ и тайников, и разработчики обещают раздолье для всех поклонников Джонса и леди Крофт. Интересно, что каждый из четырёх героев способен отыскать и проникнуть в определённые, предназначенные только для него закоулки локации. По замыслу создателей, такое «разделение труда» добавит мотивации для повторного прохождения в одиночном режиме.

Внимание британских игроделов к одиночной кампании Strange Brigade очень радует. Кооператив – это, без сомнений, весело и современно. Но немалая часть любителей игр ценит возможность уединиться после сложного рабочего дня и при необходимости ставить игровой процесс на паузу для заваривания чая. Геймеров старше тридцати уж точно легче привлечь интересной историей и быстрым погружением в действие, чем поиском случайных соратников для кооператива.

Движок собственной выделки Asura Engine в основном держится на высоте. Массовые потасовки демонстрируют гладкую и убедительную анимацию, крупные планы героев вполне детализированные. Особое уважение вызывают умело нарисованные и расставленные декорации: дикая природа и руины монументальных построек, странные механизмы и тёмные пещеры, подвесные мосты и роскошный водопад в отдалении создают очень верный настрой.

Пиротехника и фокусы с волшебством тоже смотрятся недурно, но с реализацией пламени нужно что-то делать. Горящий зомби в Strange Brigade пока что выглядит так, будто бедолагу облили кипящей горчицей, не иначе.

■■■

Сейчас игрок не избалован африканской экзотикой и отстрелом сотен забинтованных мертвяков. В следующем году мы узнаем, стоит ли ждать многосерийной франшизы с графическими романами и пластиковыми мумиями (а всё это богатство разрабатывается параллельно с игрой) на прилавках магазинов. ■

WOLFENSTEIN 2:
THE NEW COLOSSUS

МОЛОТКОМ ПО БРАТВУРСТУ

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ

Wolfenstein 2: The New Colossus – это не про графику, хотя она великолепна. И не про новые пушки, хотя и их хватает. Также мне вряд ли есть что сказать про сюжет: за час игровой сессии нет ни малейших шансов погрузиться в историю, хотя те небольшие отрывки, что удалось увидеть, очень многообещающие.

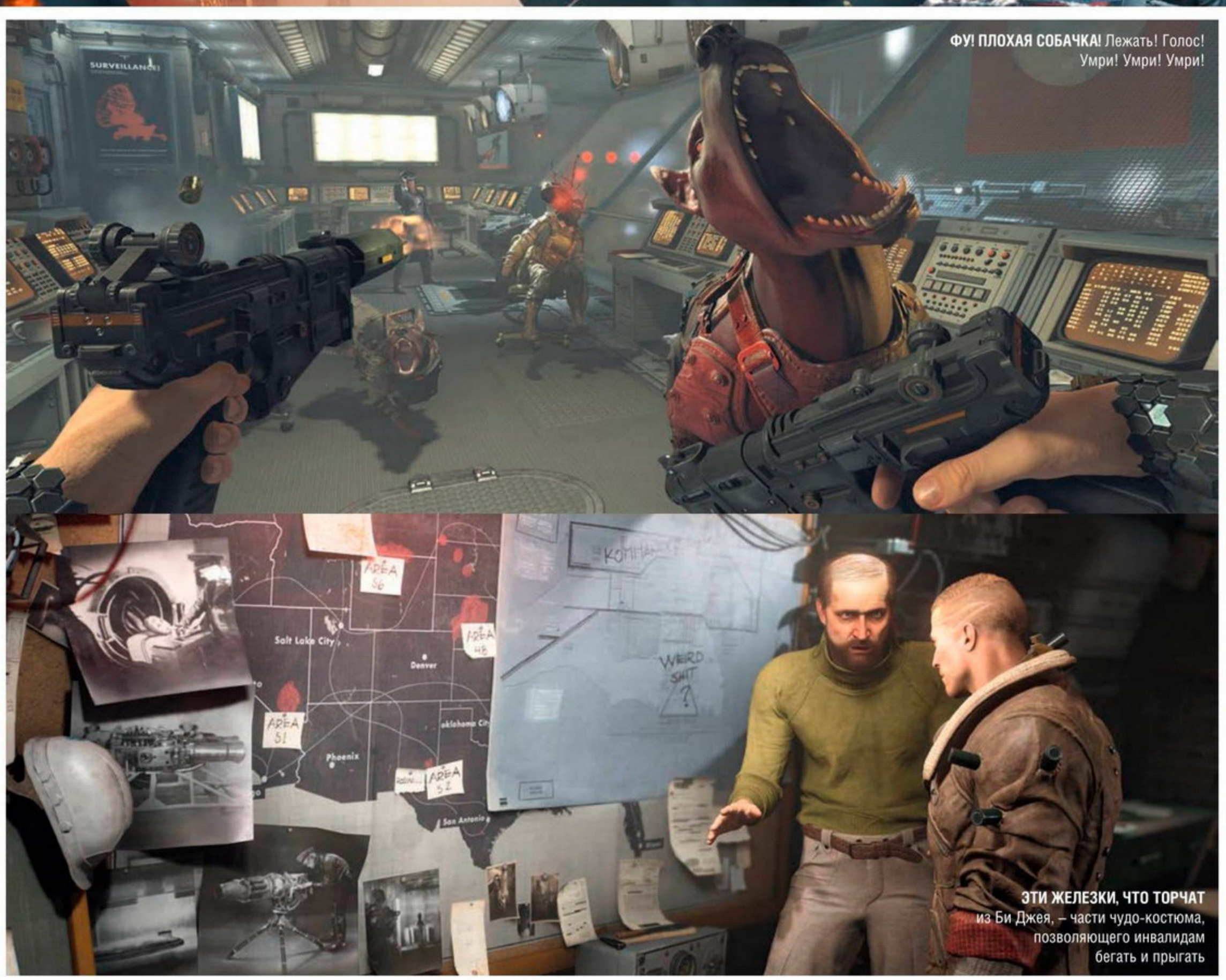
Нет. Новый Wolfenstein – это про почти забытое чувство превозмогания, когда игрока с ходу закидывают в безжалостную геймплейную мясорубку.

Точка сохранения – за секунду до почти неминуемой смерти. Здоровье и броня на нуле. Загрузка, и тут же разбивается стекло, а в комнату влетают два робота. Сокращаю дистанцию, вскрываю одного в ближнем бою, второй успевает выстрелить, и я мёртв. Загрузка, два робота, сокращаю дистанцию… за что-то зацепился, потерял долю секунды, умер. Загрузка, два робота, и я каким-то чудом убиваю одного за другим! Сзади раздаётся автоматная очередь, и я снова мёртв.

ЭТА ПРИЧЕСКА СТАЛА причиной очередного скандала: дескать, игровые разработчики знают всего одну стрижку для афроамериканских героинь. А что поделать, если в 1960-е именно такие и носили?

Загрузка, два робота... Загрузка, два робота и автоматчик... Загрузка, два робота, автоматчик, ещё два автоматчика... Вроде жив. О, аптечка! Ещё аптечка! И... боже, что это за хрень с лазерными лучами? Секундная перестрелка, я мёртв. Загрузка, два робота. Загрузка, загрузка, загрузка.

И вдруг всё смолкает. Железные ошмётки роботов дымятся на полу комнаты, на лестнице нелепо развалились тела, туша лазер-



ФУ! ПЛОХАЯ СОБАЧКА! Лежать! Голос! Умри! Умри! Умри!

ЭТИ ЖЕЛЕЗКИ, ЧТО ТОРЧАТ из Би Джея, – части чудо-костюма, позволяющего инвалидам бегать и прыгать

ного вышибалы остывает в углу. Трупы во дворе, трупы на другой лестнице, здоровье восстанавливается капля за каплей. Я жив? Я сумел? После пяти десятков смертей мозг какое-то время отказывается в это верить. Ведь точно же сейчас где-нибудь за спиной появится пара автоматчиков и срежет меня раньше, чем я успею обернуться! Но нет. Звенящая тишина. Никого. Ещё один эпизод остался позади, и теперь можно неспешно обойти заводские цеха, собрать броню и патроны, привести себя в порядок и двигаться дальше.

ДВАДЦАТЬ ЧАСОВ АДА

Нам удалось поймать Дженса Мэттиса, творческого директора **MachineGames**. Изо всех сил избегая спойлеров, он всё же подробно рассказал про «начинку» новой части – новое оружие, сюжетные развилки, тяжёлую броню и новые приключения Би Джея.

Сколько часов займёт прохождение Wolfenstein 2: The New Colossus?

Дженс Мэттис: Всё зависит от игрока. По объёмам The New Colossus вполне сравнима с The New Order, но во второй части контент структурирован немного по-другому: у геймеров будет куда больше свободы. Так что, если вы решили пройти игру на сто процентов, это займёт больше двадцати часов – вместе с побочными миссиями и тому подобным. Зависит, конечно, от уровня сложности и навыка самого игрока. Опытный человек на «лёгком» уровне пройдёт игру гораздо быстрее, а вот любители хардкора могут застрять во второй части надолго. Что касается основной сюжетной кампании, то без дополнительных квестов её можно будет пробежать часов за десять.

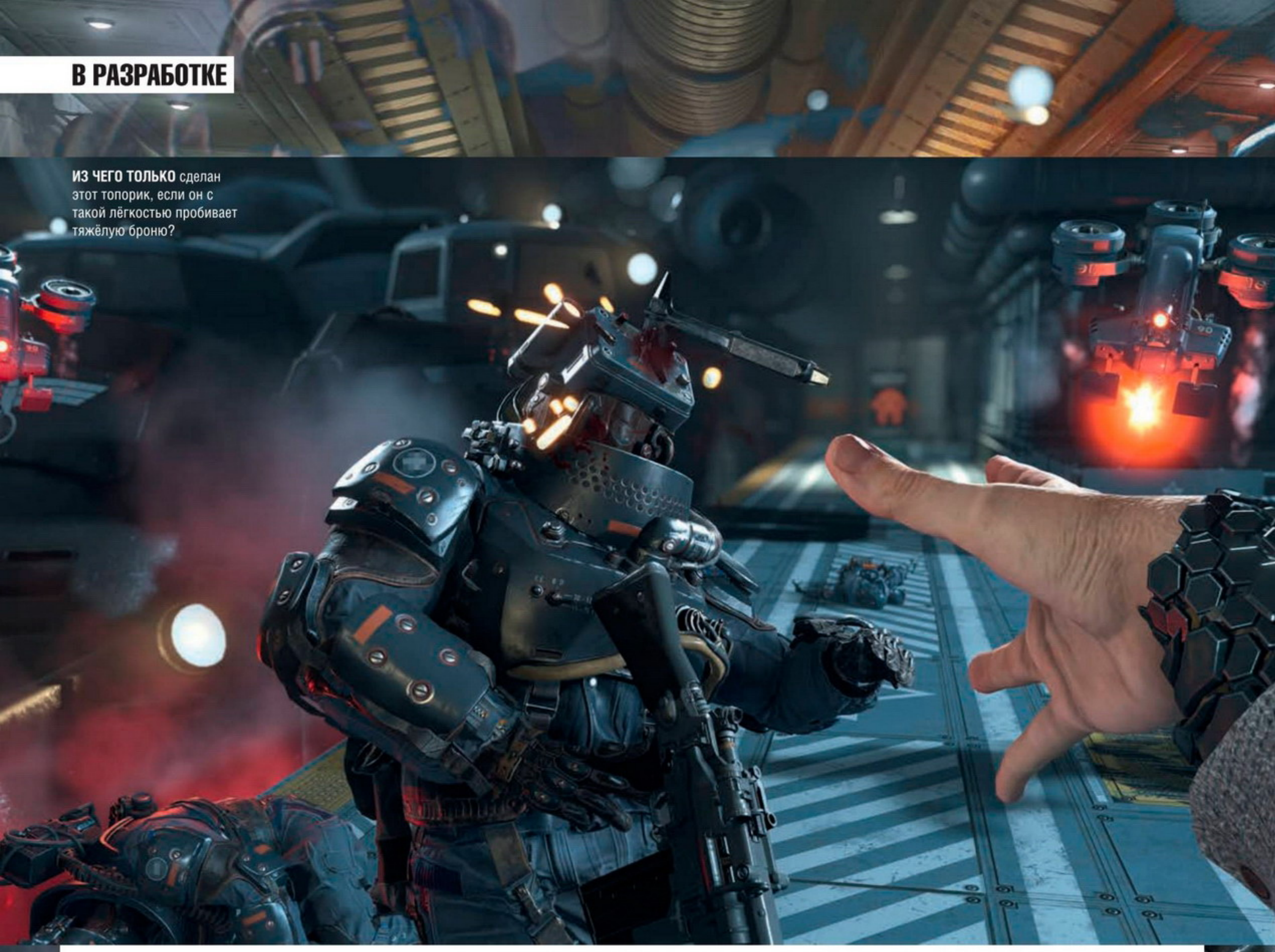
Как вы описали бы главное отличие второй части от первой?

Дженс Мэттис: Думаю, первое, что заметят игроки, – это наш новый движок. New Order была на id Tech 5, а New Colossus на id Tech 6. Визуально они очень сильно отличаются.

Расскажите про новое оружие. В первой игре, помнится, был отличный лазерный резак, который слушался движений руки игрока. Какие игрушки у нас будут на этот раз?

Дженс Мэттис: Как я уже говорил, мы полностью переделали игру, потому что у нас новый движок, так что все пушки, даже те, что вернулись из первой части, предстанут в ином свете. Они ощущаются более мощными и более реальными, что ли. Ещё мы явно продвинулись с тяжёлым оружием. Объекты, расставленные по миру, например турели, теперь можно поднимать и нести в руках. Таких орудий убийств у нас целый букет, и они стали ещё разрушительнее.

Да, мы обновили лазерный резак из первой части, но привязали его к сюжетной линии с Фергюсом. В игре два разных сюжета в зависимости от того, кого вы спасли в первой части, и вот в одном у них у вас улучшенный лазерный резак, а в другом (с Вайатом) резака нет, зато появляется Dieselkraftwerk, штука вроде гранатомёта с дизельными зарядами. Резак отлично работает не только по железу, но и по врагам, а снаряды Dieselkraftwerk можно цеплять на разные поверхности и противников. Ещё эта пушка пригодится для решения головоломок, но в бою тоже будет полезна. Допустим, вы крадётесь и видите пару командиров и нескольких солдат. Тогда можно выстрелить в них этими зарядами



ИЗ ЧЕГО ТОЛЬКО сделан этот топорик, если он с такой лёгкостью пробивает тяжёлую броню?

(они прилипнут) и дистанционно взорвать всех одновременно.

Мы уже знаем, что в игре будет кастомизация оружия. Как она работает? И можно ли будет кастомизировать броню?

Дженс Мэттис: Кастомизации брони не будет, но мы потратили кучу времени на систему развития оружия. По игровому миру разложены наборы улучшений, и каждый из них можно использовать для апгрейда оружия. Пушку и модуль, который вы хотите в ней прокачать, вы выбираете сами. Так что да, у игрока очень много возможностей выбрать собственный путь прохождения и настраивать оружие под свой стиль игры. Некоторые из улучшений подходят для тихого прохождения (к примеру, глушитель), другие увеличивают урон и так далее. А если какое-то усиление вам разонравилось, его можно снять.

Судя по всему, главный герой какое-то время проведёт в специальном костюме. Насколько усилит Би Джея экзоскелет? Мы сможем разбрасывать тяжёлые предметы? Или он просто повысит значение брони?

Дженс Мэттис: Дело вот в чём: Би Джей настолько сильно искалечен в начале игры, что силовая броня по факту просто возвращает его на обычный уровень. Но вместе с бронёй у героя появляется несколько способностей – скажем, силовой удар, с которым нападения в ближнем бою становятся мощнее. Ещё есть небольшое увеличение скорости и тому подобное.

А какими безумными нацистскими машинами дадут порулить?

Дженс Мэттис: *(смеётся)* Самую безбашенную конструкцию вы найдёте у одной из групп сопротивления. Это украденный Panzerhund, боевая собака-мех. В этой части у панцерхунда есть огнемёт и на нём можно ездить, дыша на нацистов пламенем.

Звучит отлично! Кстати, первую часть многие любят за ту дикую миссию с полётом на Луну. В новой игре будет что-то похожее? Можно просто «да» или «нет».

Дженс Мэттис: *(улыбается)* Я думаю, вы будете приятно удивлены.

То есть будут такие моменты?

Дженс Мэттис: Да, определённо будут.

ОХ, НЕ СТОИТ тыкать в Бласко пистолетом. Уже, кажется, все знают, что у нашего доблестного пожарника в огнетушителе спрятана бомба огромной мощности

Также многим игрокам очень нравились «мирные» моменты, когда можно было просто побродить по игровому миру, рассматривая всё вокруг, послушать реплики окружающих. Присутствуют похожие эпизоды во второй части?
Дженс Мэттис: Безусловно! Мы любим этот способ повествования и построения мира и потратили кучу времени на внедрение таких эпизодов в игру.

Я так чувствую, вы не ответите на этот вопрос, но не могу не спросить. Можете ли вы, наконец, сказать, откуда у Би Джея металлический обруч вокруг шеи? А то у нас тут напрашивается одна версия...
Дженс Мэттис: Ну *(смотрит на часы)*, ждать осталось недолго, всего несколько месяцев, так что, я думаю, вам лучше потерпеть до релиза.

То есть за этим всё же стоит нечто большее, чем просто дизайн персонажа?
Дженс Мэттис: *(с хитрой улыбкой качает головой и пожимает плечами)*.

Ладно, мы всё понимаем. Сменим тему. Нам очень понравилась идея немецких телешоу из трейлера: кое-кто даже надеется, что в игре их можно будет часами смотреть по телевизору, как в GTA. Что скажете?
Дженс Мэттис: *(смеётся)* Нет, к сожалению, это не такая игра.

Некоторые сцены из игры вызвали у нас в памяти «Бесславных ублюдков» Квентина Тарантино. Много ли будет таких сцен? Насколько важную роль будет играть чёрный юмор?
Дженс Мэттис: Да, в игре много чёрного юмора. Но хватает и драмы. Сюжетно у игры очень мало общего с «Бесславными ублюдками», хотя по самому настрою, безусловно, пересечения есть. Могу ещё привести в пример такие фильмы, как оригинальный «Робокоп», «Район №9» и, может, даже «Стражи Галактики», где на первом месте стоят экшен и юмор, но одновременно они и очень трагичны.

Мир Wolfenstein вымышленный, но вы поднимаете очень болезненные темы. Существует ли для вас определённая черта, которую вы не станете переходить? Бывало ли, что какую-то идею в команде зарубили со словами «ну нет, это уже слишком»?
Дженс Мэттис: Нет, такого у нас никогда не было, мы не отказывались от идей по подобным причинам. Мы чувствуем, что вся суть Wolfenstein – это как раз свободное творчество без всякой цензуры. Поэтому если нам кажется, что это отличная, сильная идея и она подходит игре, то она туда попадает. В этом плане мы себя не ограничиваем. Но относимся к этим темам предельно серьёзно: мы не станем упрощать историю, как в мультфильмах, или переводить идеи нацистов в шутку. Это точно!

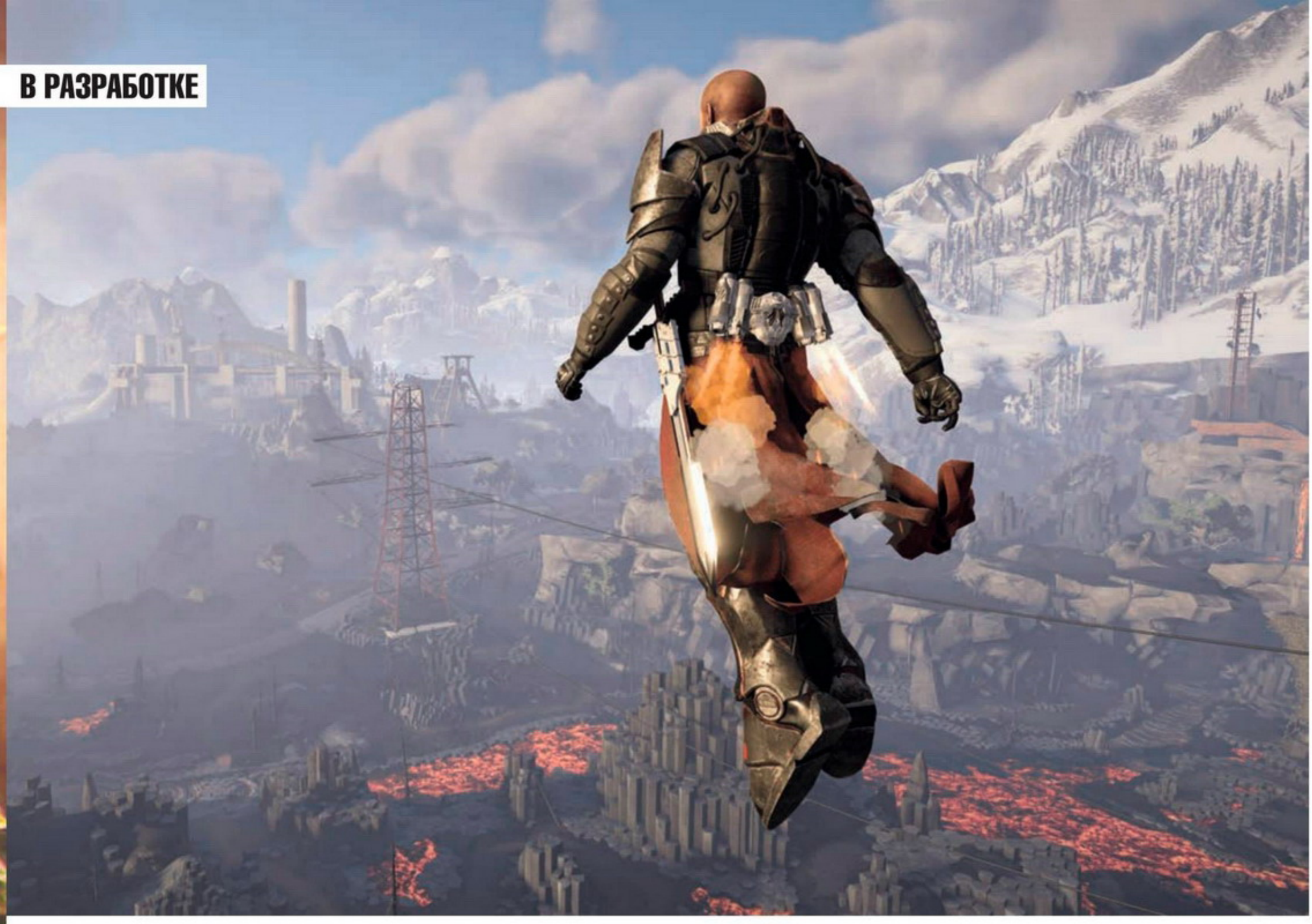
В последнее время США всё чаще становятся ареной для видеоигр: вот действие Far Cry 5 происходит в штате Монтана, и Ubisoft уже столкнулась с недовольством американских игроков. Вы не боитесь негативной реакции?
Дженс Мэттис: Если воспринимаешь свой труд в первую очередь как искусство, а не как просто работу ради денег, приходится быть в некотором роде... бесстрашным. Нам очень нравится история, которую мы рассказываем, и то, как игра позволяет её пережить. И пока наша работа нравится нам самим, остальные пусть думают что хотят. Мы не волнуемся по этому поводу.

Расскажите побольше об архитектуре нацистской Америки. Чем вы вдохновлялись, создавая такое смешение культур?
Дженс Мэттис: Для всего нацистского, разумеется, мы вдохновлялись работами Альберта Шпеера, главного немецкого архитектора тех времён. Это одна сторона. Другая – брутализм, смешанный с американским стилем. Для многих мест мы старались сделать классический американский городской пейзаж 1950–1960-х, куда недавно пришли нацисты и воткнули здоровенные грёбаные куски бруталистской архитектуры, чтобы заявить о себе.

В Wolfenstein: The New Order любопытный игрок мог найти отсылки к событиям на востоке Европы. Сможем ли мы в The New Colossus узнать, что происходило в Европе за то время, пока герой лечился?
Дженс Мэттис: С этим всё в порядке: в игре масса заметок, записок и тому подобных сообщений. Но события The New Colossus происходят не в Европе, а в Америке, так что они больше связаны именно с территорией США. По Европе не будет столько материала, сколько в первой игре, но про историю мира в целом можно будет узнать довольно много.

И последний вопрос: представьте, что вам надо в паре слов объяснить игроку, который вообще ничего не знает о серии Wolfenstein, на что похожа новая игра. На примере... еды. На какую еду похожа Wolfenstein 2: The New Colossus?
Дженс Мэттис: Знаете, Wolfenstein 2: The New Colossus – это примерно как бить молотком по братвурсту (сорт немецких сосисок для жарки. – *Прим. ред.*).

Окей, спасибо большое!
Дженс Мэттис: Вам спасибо, было весело! ■



ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: 17 октября 2017

ELEX

ТЫ ЗНАЕШЬ, ЧТО ТАКОЕ БЕЗУМИЕ?

ЛЕВ ЛЕВИН, ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

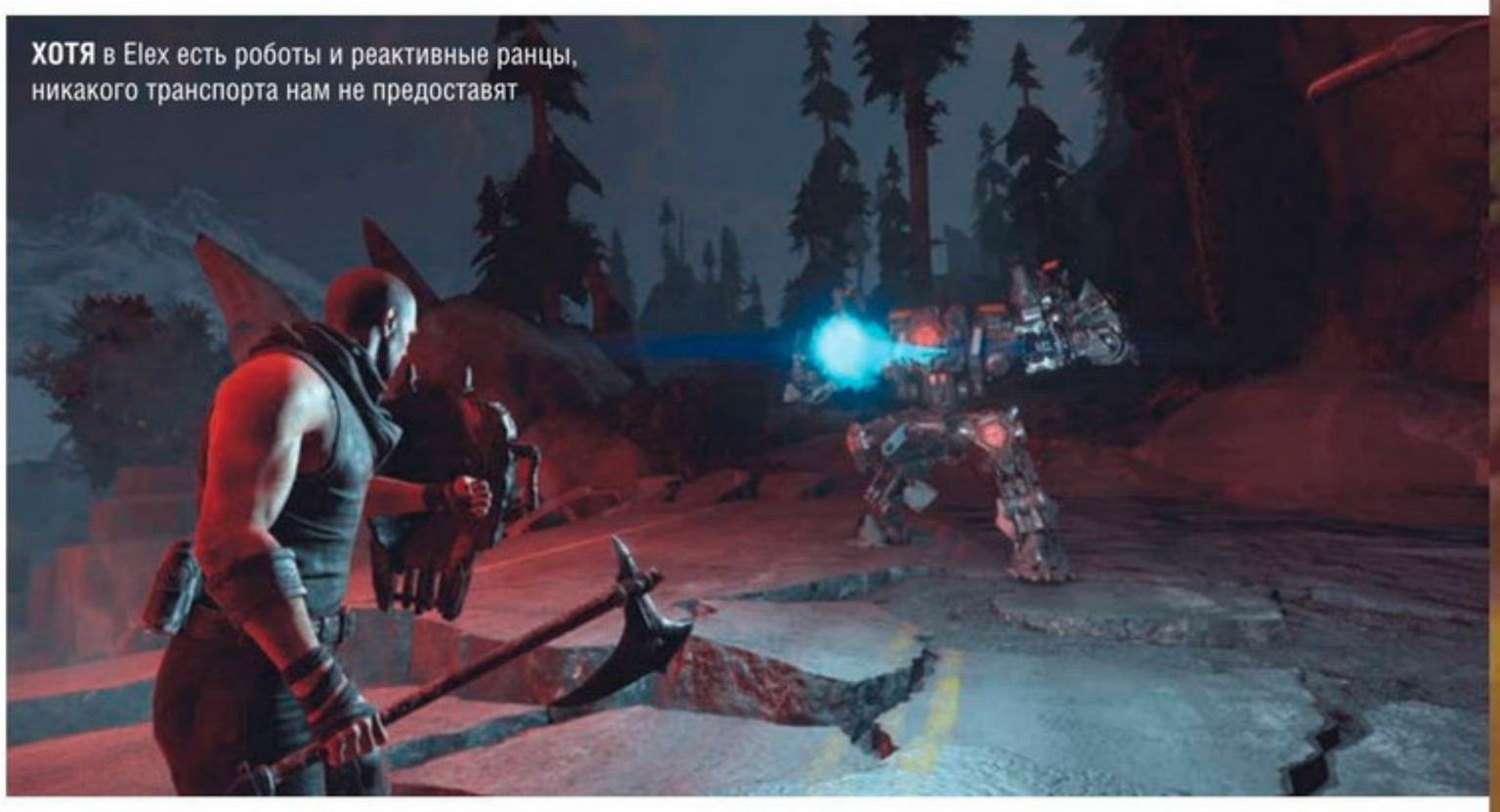
Уже не первый десяток лет **Piranha Bytes** пытается повторить успех лучшей своей игры. После расставания с издателем **JoWooD** студия потеряла право на название «Готика», но кардинально менять подход к следующей своей серии не стала. За три выпуска **Risen** не смогла превзойти достижения «Готики», и в 2015 году разработчики анонсировали **Elex** – игру в совершенно непривычном для себя сеттинге.

УШЛИ ОТ «ГОТИКИ»...

Действие происходит на планете Магалан. Когда-то здесь процветала высокотехнологичная цивилизация, но полтора века назад случилась глобальная катастрофа: планета столкнулась с огромным метеоритом, который не только вызвал повсеместные разрушения, но и принёс в этот мир элемент элекс.

Выжившие в катаклизме обнаружили, что этот редкий и драгоценный ресурс способен питать машины, преобразовывать жизнь в совершенно новые формы и даровать людям способности к магии. Его потенциал был настолько велик, что весь постапокалиптический мир стал строиться вокруг него.

Население Магалана разделилось на несколько фракций. Одни собирают весь доступный магический ресурс в святынях и преобразуют его в ману, другие используют его для усиления своего тела и повышения ясности мышления (лишаясь при этом всех эмоций), а третьи считают, что употребление элекса – грех, и пускают его в ход только как топливо для своей техники.



ХОТЯ в Elex есть роботы и реактивные ранцы, никакого транспорта нам не предоставят

Высокие технологии в постапокалиптическом мире Elex сосуществуют с чистой магией. Разработчики утверждают, что эти концепции не соперничают в игре, а гармонично переплетены друг с другом. И, судя по тому, что мы увидели в демоверсии, это действительно так. Элекс настолько изменил этот мир, что магия и технология стали просто альтернативными способами его использования. Роботы, холодное и огнестрельное оружие, джетпаки и огненные шары – элекс есть везде.

...ОТДЫШАЛИСЬ НЕМНОГО...

Мы прямо спросили у разработчиков, насколько Elex будет отличаться от «Готики»

КТО ЗНАЕТ, может, раньше это было курицей

МИР В ELEX БЕСШОВНЫЙ, но условно разделён на четыре региона: лесополоса, пустыня, заснеженный север и область с высокой вулканической активностью, куда упал метеорит

и Risen. Те ответили, что для создания новой игры взяли всё лучшее из предыдущих проектов и постарались довести до идеала. Если вы любите предыдущие проекты Piranha Bytes, вам с большой вероятностью понравится и то, что предложит Elex.

Разумеется, отличий немало – сеттинг обязывает. Особенно это видно по боевой системе. Главный герой одновременно держит в быстром доступе несколько видов холодного оружия, автоматы, простенькие псионические заклинания, не использующие элекс, и мощные – такие без него не работают.

Но, пожалуй, сильнее всего выделяется джетпак, имеющийся и у главного героя, и у некоторых NPC. При этом разработчики осознают ответственность, которую налагает вертикальный геймплей. Джетпаки помогут решить многие тактические и пространственные задачи, но неуязвимым вас не сделают. Враги неплохо обращаются со стрелковым оружием, а некоторые монстры начинают очень больно плеваться кислотой и другими мерзкими субстанциями, стоит вам подняться в воздух.

…И ВЕРНУЛИСЬ ОБРАТНО

И здесь мы подходим к неприятной части нашего опыта в обращении с игрой. Если идеи, что заложены в сеттинг, нам понравились, то геймплейная часть пока оставляет желать лучшего. Управление тем же джетпаком очень тугое и почти не позволяет маневрировать в воздухе, а во время приземления можно очень больно пораниться, если вовремя не затормозить... хотя из анимации можно сделать вывод, что гравитация на Магалане сродни безвредному притяжению Пандоры из **Borderlands**.

Боевая система откровенно топорная, как и лицевая анимация. Правда, не исключено, что это проблемы демоверсии. Разработчики неоднократно упоминали, что работа над багами и внешним видом игры идёт постоянно и многие ошибки этого билда уже исправлены.

■■■

Elex производит неплохое впечатление, но мы не можем отделаться от ощущения, что она опоздала лет так на пять-шесть. И дело не столько в графике – картинка вполне достойная для игры от такой небольшой студии, – сколько в том, что, как и в случае с Risen, мы опять играем в «Готику».

Совсем скоро мы узнаем, хватит ли Piranha Bytes обещанных улучшений, нового сеттинга и переделанной боевой системы, чтобы, наконец, превзойти свой же успех пятнадцатилетней давности. Но, возможно, если бы студия не задержалась в чистом фэнтези на лишние восемь лет (или не пыталась раз за разом подать под разными соусами одну и ту же игру), шансов покорить аудиторию у Elex было бы гораздо больше. ■

ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: 13 февраля 2018 года

KINGDOM COME: DELIVERANCE

THE ELDER SCROLLS В СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

ДАРЬЯ БУДАНОВА

Первые слухи о **Kingdom Come: Deliverance** появились ещё в 2009-м, когда Даниэль Вавра, создатель легендарной **Mafia**, покинул студию **2K Czech** и взялся за новый проект. За несколько лет идея разрослась до глубокой исторической RPG с большим открытым миром, нескончаемыми лабиринтами старинных замков и бешеными скачками наперегонки со смертью. Мы узнали у Тобиаса Штольц-Цвиллинга, PR-менеджера **Warhorse Studios**, чего ждать от самого реалистичного симулятора Средневековья.

КОРОЛЬ УМЕР, ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ!

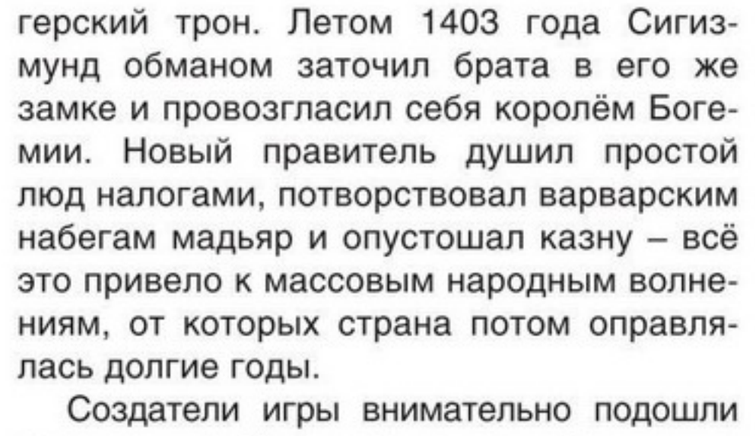
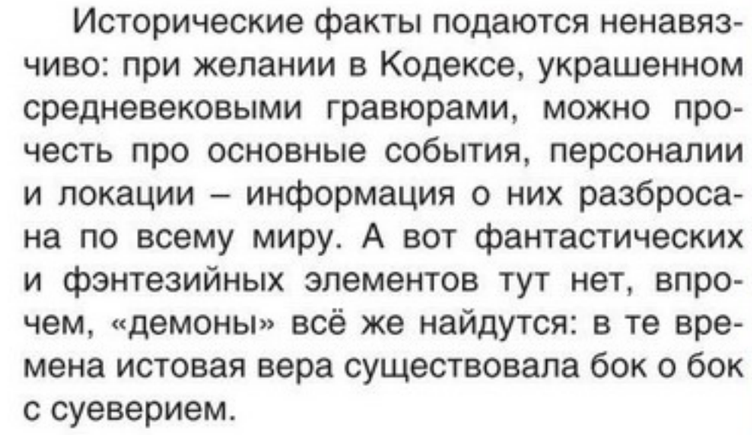
Карл IV, император Священной Римской империи, оставил богатое наследство: старшему сыну Вацлаву досталась Богемия, а младший, Сигизмунд, занял венгерский трон. Летом 1403 года Сигизмунд обманом заточил брата в его же замке и провозгласил себя королём Богемии. Новый правитель душил простой люд налогами, потворствовал варварским набегам мадьяр и опустошал казну – всё это привело к массовым народным волнениям, от которых страна потом оправлялась долгие годы.

Создатели игры внимательно подошли к исторической точности: над сражениями и оружием работали профессиональные художники и реконструкторы, а в замках и соборах, что встречаются в игре, можно и сегодня побывать с экскурсией. География поселений мало отличается от реальной, разве что расстояния между ними меньше. Путешествия по восточноевропейским равнинам утомят не только игрока, но и героя: каждое такое перемещение (даже быстрое!) расходует его выносливость.

Исторические факты подаются ненавязчиво: при желании в Кодексе, украшенном средневековыми гравюрами, можно прочесть про основные события, персоналии и локации – информация о них разбросана по всему миру. А вот фантастических и фэнтезийных элементов тут нет, впрочем, «демоны» всё же найдутся: в те времена истовая вера существовала бок о бок с суеверием.

О ГЕНРИ

Ужасы войны мы наблюдаем глазами Генри (англизированная форма, конечно, чешский вариант имени звучит как Индржих), сына простого кузнеца. Его семья погибла во время налёта, а он сам, чудом спасшись, поступил на службу к одному из феодалов. Сперва юноша жаждет возмездия, но, взрослея, понимает, что истоки конфликта

ИЗНАЧАЛЬНО ПЛАНИРОВАЛОСЬ три главы, но мир получился таким большим, что было решено не дробить его на части

РАЗРАБОТЧИКИ сами сравнили, как выглядят некоторые постройки в реальности и в игре

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ в игре один. Зато какой!

лежат намного глубже, а на карту поставлена судьба его родины.

Но вот что с этим делать и как дальше жить – решать игроку. Сюжет здесь развивается необычно: если раньше герой был центром игровой вселенной, то здесь его мнение мало кого волнует, да и историю он изменить не в силах. Так что командир запросто отправится в военный поход без него: дожидаться, когда Генри соберёт в локации всю чемерицу, никто не будет. Можно отлынивать от кровавой работёнки и, бросив квест на полпути, вернуться к нему позже. А можно, наоборот, пойти напролом, размахивая мечом. Сложнее всего пройти игру вообще без убийств, – их можно избежать, если в массовых баталиях немного отставать от войска. Путей прохождения множество, стоит только присмотреться к окружению.

Конечно, лучше не пропускать всё подряд: за квесты дают бесценный опыт, а за расспросами очевидцев можно прокачать красноречие, без которого не выжить в суровом Средневековье. И, разумеется, любой поступок может аукнуться в будущем, изменив сюжет и отношение окружающих. За последнее отвечает показатель репутации: чем она выше, тем больше собеседник расположен к Генри. Но её легко подмочить, для этого хватит одной мелкой кражи или нарушенного обещания.

Стать в игре можно кем угодно – классы тут условные, а система развития сильно напоминает прокачку в **The Elder Scrolls**, где навыки легко комбинировать. Занятие любым ремеслом, будь то фехтование или игра в кости, увеличивает уровень владения навыком: например, умение держаться в седле влияет на выносливость лошади.

В игре много и других бонусов: красноречие поможет уйти от неудобной темы, навык виртуозного распития горячительных напитков позволит избежать похмелья. Но, несмотря на обилие возможностей, увлекаться чем-то одним не стоит – не всякого противника легко уболтать.

УРОКИ ВЫЖИВАНИЯ

Сражаться непросто: поскольку все движения персонажей в точности соответствуют технике средневековых боев, вырезать врагов толпами не получится. От этого кажется, что бои проходят заторможенно и не отличаются зрелищностью, – нужно обладать нечеловеческой силой, чтобы рубить конечности направо и налево, а Kingdom Come: Deliverance всё же игра про людей. Блок здесь тоже расходует выносливость, и, как только она закончится, начинает таять шкала здоровья.

Зато наносить удар можно аж по шести точкам! Выбирать их, как и оружие, нужно внимательно: клинок может соскользнуть или застрять в прорези доспехов. Ещё сложнее стрелять из лука: прицела тут просто нет, так что бить придётся на глаз, но и урон в случае успеха будет куда выше.

Со временем оружие приходит в негодность и затупляется. Заточить его можно, пройдя небольшую мини-игру. Их тут, кстати, полно – Тобиас упомянул конные скачки, сражения на мечах и кости. Заядлые фанаты азартных игр смогут отыскать шулерскую кость, на которой выпадает только шесть или один.

Но самое удивительное – это алхимия, без которой не выжить во враждебной средневековой среде. Чтобы сделать снадобье, понадобится дисциплина уровня Северуса Снейпа: на всех этапах приготовления нужно неукоснительно следовать рецепту, иначе зелье превратится в неаппетитный коктейль с сомнительным запахом.

Разработчики совсем не щадят игрока: «ведьмачьего» чутья, подсвечивающихся объектов и даже мини-карты нет и в помине. Единственные ориентиры – компас в стиле **TES 3: Morrowind** да примерные отметки расположения квестовых точек, которых на одном уровне бывает до четырёх штук.

К чекпойнтам подошли творчески. Чтобы сохраниться, надо обязательно хлопнуть стопку сливовицы, чешской водки, но увлекаться ею не стоит: перебрав, Генри теряет в характеристиках и страдает от похмелья. Зато закатить пир тут проще простого, ведь с убитой коровы падает не один кусок мяса, а аж двести килограммов! Кроме того, герой не раз поучаствует в крупных торжествах и найдёт общий язык с девушками, так что насчёт юмора и досуга переживать не стоит.

■■■

У Warhorse вырисовывается невероятно сложный и взрослый проект. Мы уже готовы облачиться в доспехи и отправиться в удивительное приключение по чешским землям. ■

ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: 3 ноября

CALL OF DUTY: WWII

НИ ШАГУ НАЗАД!

ДЕНИС КНЯЗЕВ

Побывав в космосе и слетав в будущее, **Call of Duty** возвращается к корням. Фраза, конечно, избитая, но это и впрямь так. Отныне всё как прежде: Вторая мировая, винтовка M1 Garand, руины, тесные окопы и вопли на немецком. *«CoD и без того всегда на месте топчется, а тут вообще деградация»*, – скажет кто-то. На самом деле, несмотря на знакомые декорации и привычный геймплей, **WWII** привносит в серию не меньше нового, чем **Black Ops 3** или **Infinite Warfare**.

НА ФРОНТ!

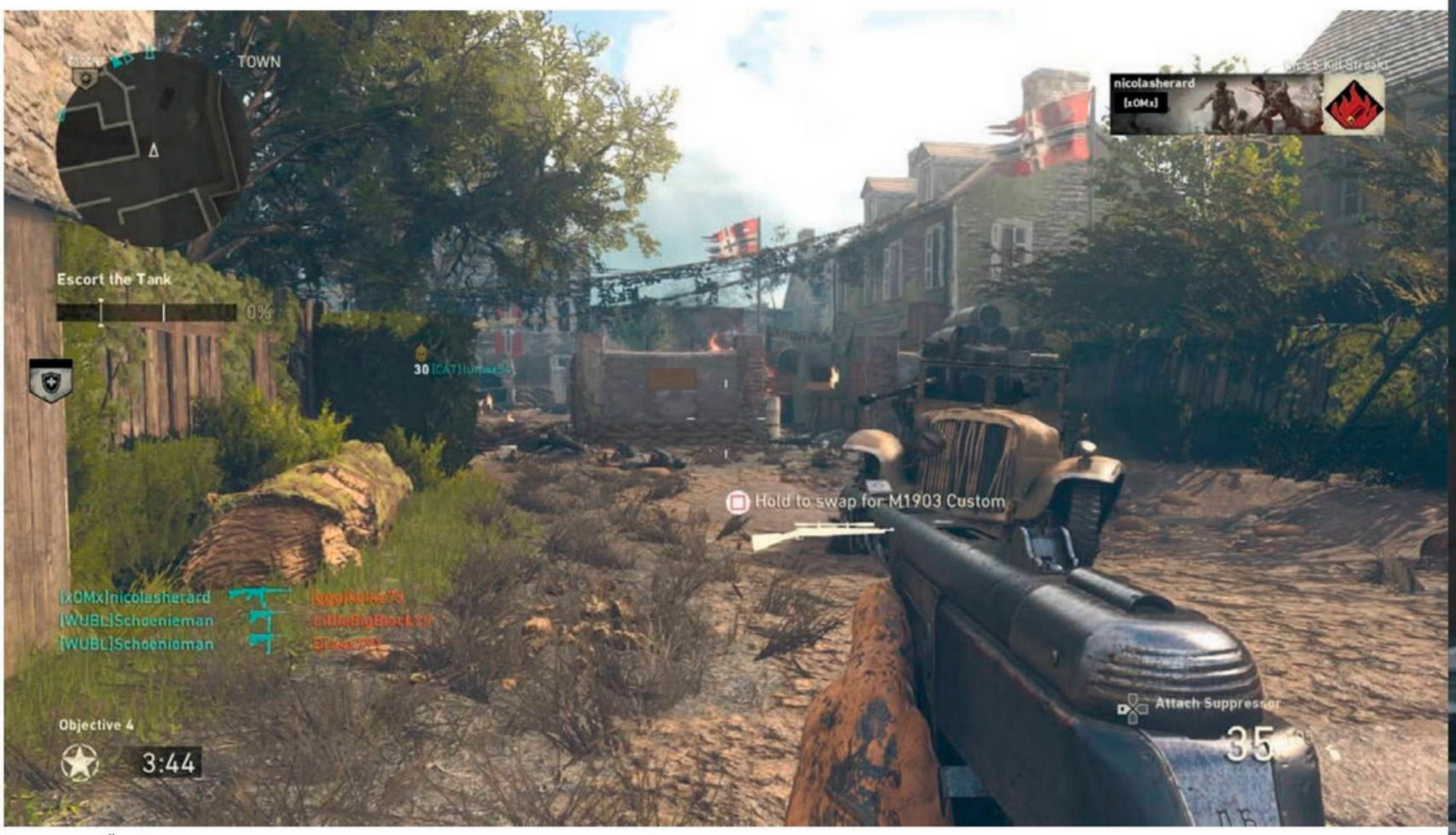
Впрочем, понимаешь это не сразу. Первый же матч в стандартном «Командном бою» любого вернёт на землю в самом прямом смысле. Джетпаков и двойных прыжков из прошлых игр серии поначалу очень не хватает, но уже через пару карт WWII заставляет забыть о таких вещах. Да, новая Call of Duty медленнее своих предшественниц, в ней уже не выйдет проскакать галопом по арене, только этого и не нужно. Умнее будет перебегать от укрытия к укрытию, благо дизайн локаций позволяет.

С картами в **Sledgehammer Games** вообще поработали на славу. По крайней мере, так можно сказать об аренах, что были доступны в закрытой бете. Все они невелики, однако это не доставляет проблем: и снайперы, и пулемётчики, и быстрые пехотинцы с дробовиками или ПП на этих картах будут чувствовать себя как дома. Что до декораций, то здесь всё, что можно ожидать от сеттинга жесто-

СКОЛЬКО ИГРОКОВ в одном месте! Прямо как в какой-нибудь MMORPG

ЧТОБЫ ЗАБРАТЬСЯ В ОКНО на втором этаже сарая, теперь надо сперва вскарабкаться на ящики. А до них ещё нужно добежать

УСТАНОВИВ НА АВТОМАТ ПРИЦЕЛ и особую рукоятку, можно вообще забыть об отдаче



ОРУЖИЕ ПОТЁРТО весьма достоверно, но стреляет с прямо-таки волшебной точностью

кой войны, – полуразрушенные города и деревни, траншеи неподалёку от побережья Нормандии и заснеженные леса.

А вот чего мы от CoD: WWII не ждали, так это оружия, чьё поведение совершенно не соответствует эпохе. Поймите правильно: на глаз M1 Garand непросто отличить от экспоната из какого-нибудь музея, однако стреляет она немногим хуже футуристических пушек из Infinite Warfare. У оружия в WWII почти нет отдачи! Все пули, выпущенные, скажем, из PPSh-41, летят точно в цель (какой такой разброс?), а количеству доступных прикладов и прицелов позавидуют современные военные. При этом винить создателей за такой подход не выходит: главное ведь, чтоб было весело, а реалистичной стрельбы хватает и в других исторических шутерах.

Дальше всё по старой программе. Совершив серию убийств, можно вызвать доставку ящиков снабжения, авиацию или запастись «коктейлями Молотова». За прокачку персонажа дают жетоны, открывающие новое оружие или перки. А за выполнение испытаний – нашивки и эмблемы. И когда начинает казаться, что весь следующий год игроки будут нарезать круги по одним и тем же картам в надоевших режимах, дело наконец доходит до «Войны».

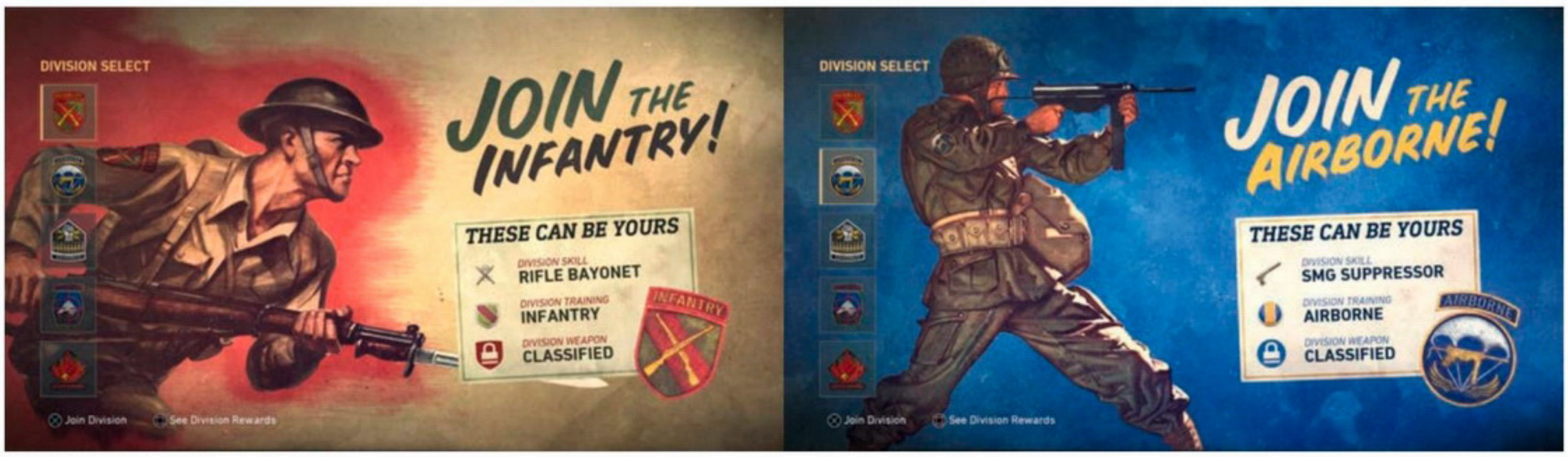
ЭТО ПРИКАЗ!

Режим «Война» – одна из немногих вещей, позволяющих назвать WWII прорывной для серии игрой. Прежде ничего подобного в Call of Duty не было, но есть подозрение, что в будущих частях «Войне» уделят особое внимание.

Есть две команды: одна атакует и пытается уничтожить зенитные орудия, другая эту артиллерию защищает. Подвох в том, что просто так добежать до заданной точки у атакующей команды не получится, сперва нужно выполнить несколько заданий, занять стратегически важные точки и подвести танк прямиком ко вражеским пушкам, грозящим сбить союзные самолеты.

В первую очередь нужно занять особняк, где засели враги. Следом – возвести мост, без которого танку никуда не проехать. А после этого взорвать склад с боеприпасами и прижать противника огнём к самым зениткам. Команде обороны, соответственно, нужно защитить все эти объекты и не дать достроить мост.

Нечто подобное уже было и в других сетевых шутерах, но для Call of Duty этот режим как глоток свежего воздуха. В «Войне» каждому найдётся работа: и новичкам, и ветеранам серии будет чем заняться. Те, кто не готов сразу бросаться



ДЛЯ КАЖДОЙ ДИВИЗИИ разработчики отсняли по ролику с живыми актёрами – всё для того, чтобы рассказать о классовых преимуществах

ПРИ ЖЕЛАНИИ МОЖНО подобрать персонажу нужное лицо

в гущу схватки, могут занять снайперскую позицию и прикрывать товарищей огнём, а уверенные в своих силах вояки займут место в авангарде.

Проблем у нового режима ровно две, и обе связаны с картой, которую разработчики придумали специально для «Войны». Арена пытается казаться просторной (когда атакующая команда выполняет активное задание, на карте открываются новые области), но на деле масштабы здешнего уровня сравнимы с масштабами других локаций для сетевой игры (с появлением новых областей старые закрываются).

К тому же карта пока одна, и сложно сказать, появится ли что-то новенькое после релиза. Вот и получается, что играть в «Войну» задорно и весело, но рано или поздно надоест – тактических возможностей у режима очень мало. Уже в бете видно, что все игроки сразу бегут к одним и тем же окнам и падают за одни и те же укрытия, – никто и не пытается выдумать новую стратегию. Вся надежда на киберспортсменов и тех, кто за пару дней после релиза новой Call of Duty умудряется прокачаться до первого «престижа». Да и в «карточных» DLC нас теперь наверняка будут ждать сюрпризы.

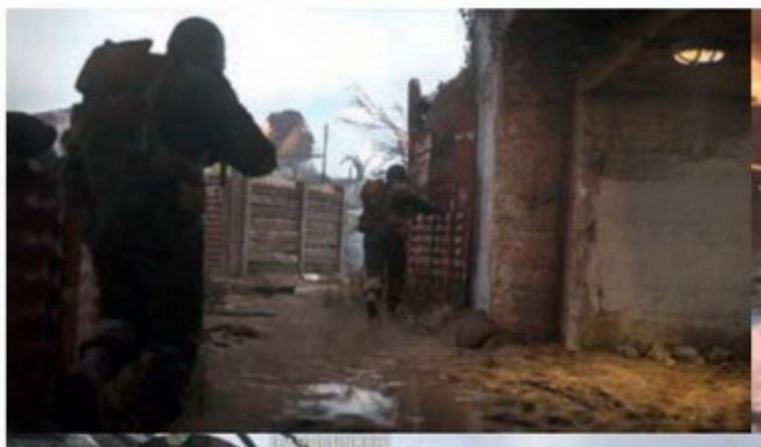
КЛАССЫ, КОТОРЫХ НЕ БЫЛО

Еще одно нововведение – дивизии, которые в WWII пришли на смену классам. Вернее, классов-то в Call of Duty никогда и не было, были пресеты и «пустые» выкладки, которые можно забить чем угодно. И вот теперь классы в их привычном виде наконец появились под названием «дивизии».

Всего их пять: десантная, горная, пехотная, танковая дивизии и экспедиционные войска. Различаются они особыми навыками. Так, пехотинцы охотно колют врагов штык-ножом, десантники прикручивают к пистолетам-пулемётам глушители, танковая дивизия таскает с собой станки для пулемётов, снайперы (горная дивизия) хорошо целятся, а экспедиционные войска стреляют из дробовиков зажигательными патронами.

Каждую дивизию можно прокачать и получить за это новые навыки. Пехота на высоких уровнях цепляет к оружию ещё больше всяких прикладов и дополнительных магазинов, десант бегает дальше и быстрее – у каждого класса отныне есть специализация. Больше не нужно по кусочкам собирать себе резвого солдата с ПП, которого не видят вражеские самолёты, – в WWII он служит в десанте. При этом ограничений по оружию нет, все могут таскать с собой любые пушки, но смысла в этом мало.

Расплата за появление дивизий – всего один перк на класс. Это раньше вы мог-



ТУТ МОЖНО ВСПОМНИТЬ похожий эпизод из Wolfenstein: The New Order – прибрежные окопы одинаково серы что в реалистичном сеттинге, что в фантастическом

ли наделить бойца тремя (а то и пятью) уникальными навыками. Теперь же можно выбрать что-то одно. Впрочем, если учитывать, что у дивизий есть и «родные» навыки, это не так уж и страшно. Да и с балансом проблем меньше.

■■■

На этом список новых для серии фишек не заканчивается. После релиза WWII мы ближе познакомимся с социальным хабом, получившим название «Штаб». В нём игроки могут сходить на стрельбище, потренироваться в выполнении авиаударов, выполнить простые задания для получения лычек и пообщаться с боевыми товарищами.

Всего этого уже сейчас достаточно, чтобы с уверенностью сказать: *«Нового в WWII хватает»*. И ведь мы ещё не всё видели – кто знает, что нас ждёт после релиза? ■

ПОЛЯ БОЯ

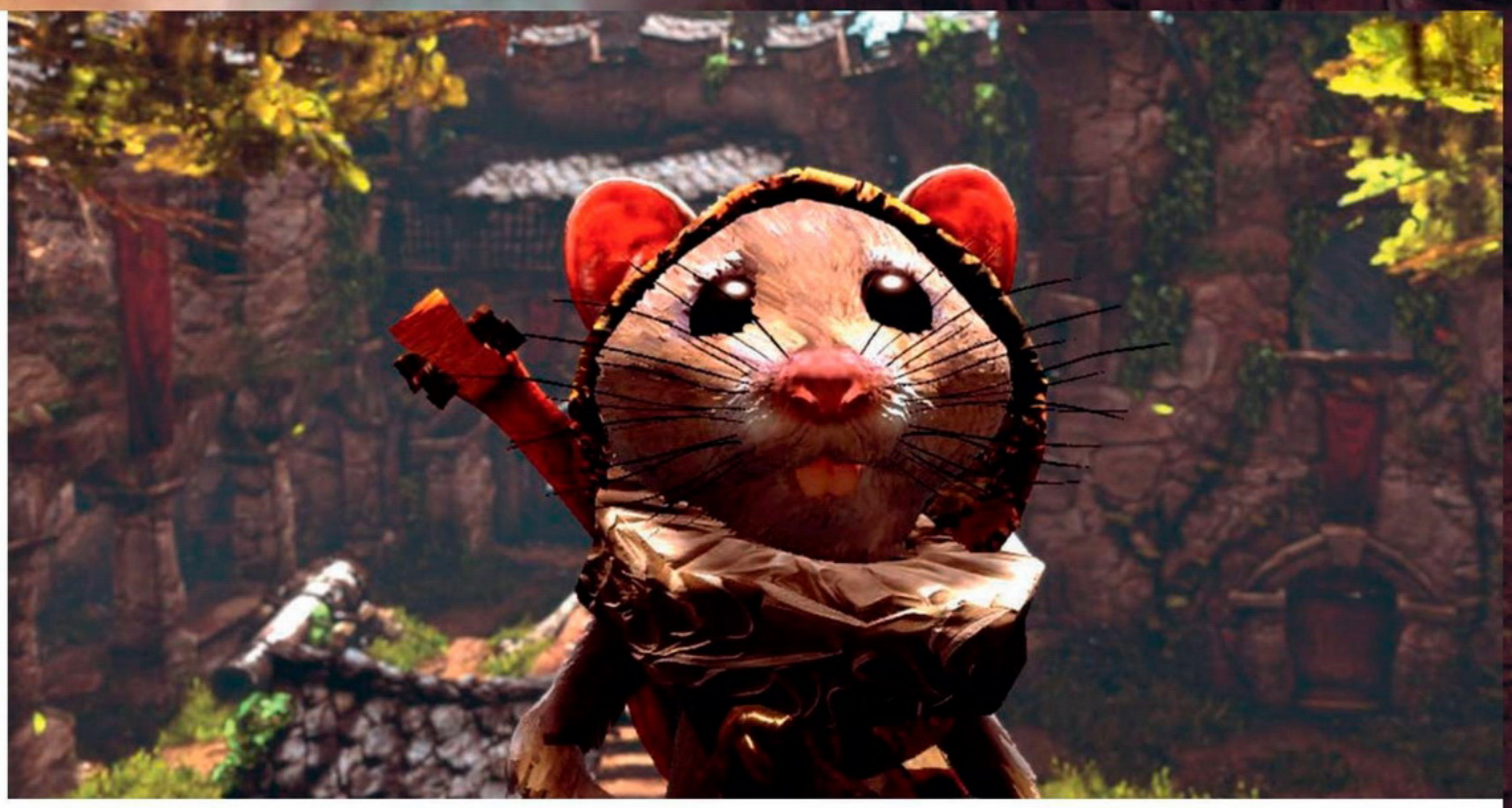
Если при первом запуске игры вы хотите иметь представление о картах, на которых предстоит сражаться, – вот вам небольшие зарисовки. Теперь вы не будете мучиться, пытаясь подобрать оружие наугад.

Ardennes – заснеженный Арденнский лес. Комфортнее всего здесь будет пехотинцам с автоматами или солдатам с дробовиками. Снайперы могут засесть в бункере, там же найдётся место для пулемётчика. Впрочем, умелым игрокам не составит труда выкурить противников: из узкого окна в бетонной стене тяжело стрелять, а вот закидывать туда гранаты проще простого.

Pointe Du Hoc – область на вершине скал побережья Нормандии. Карта изрыта траншеями, куда лучше даже не соваться без дробовика. А если увидите врага с зажигательными патронами или огнемётом, бегите без оглядки в один из бункеров. Или хотя бы в сарай – там на втором этаже можно устроить засаду.

Gibraltar – укреплённый сектор на побережье. Крыши зданий – отличное место для снайперов, а сами здания – отличное место для всех остальных. На узких улочках и в переходах понадобится автомат или ПП, а дробовик можно будет достать внутри построек.

Aachen – полуразрушенный немецкий город. Несколько широких грязных улиц, сквозные дыры в некогда красивых зданиях и разбитые трамваи на покорёженных рельсах. В самом центре – просторная дорога, которая простреливается снайперами с обеих сторон. По бокам – обходные пути через горящие руины. ■



ГДЕ: PC, Xbox One
КОГДА: 2017 год… или позже

GHOST OF A TALE

МЫШУЛЯ, ВЫХОДИ!

АННА БРАСЛАВЕЦ

Ghost of a Tale – это стелс-экшен. Пока что эта маленькая история находится в раннем доступе, но мы уже добрались до неё, а значит, можем рассказать, стоит ли ждать релиза.

КТО ТЫ И КУДА ТЫ ИДЁШЬ?

Вам предстоит играть за мышь-менестреля Тило. Он живёт в мире, где правят коварные и жестокие крысы. К сожалению, наш герой угодил в тюрьму. Теперь он не знает, где он и где его жена. Вот вам и завязка: выбраться на волю и найти свою благоверную. А по ходу прохождения игра будет подсовывать вам книги, записки и прочие интересные заметки, которые помогут вспомнить ваше прошлое и оценить ситуацию в стране. Очень красиво подаётся история Тило и Мерры, его супруги: каждая найденная вами красная роза добавляет страничку в книгу воспоминаний.

К счастью для мышонка, даже в заточении у него найдутся друзья. Ну или не совсем друзья... Так или иначе, на пути Тило встретятся разные многогранные персонажи, каждый со своей судьбой, мотивами, которые не всегда понятны, и целью. Вы можете им доверять или не доверять, но сотрудничать, чтобы сбежать, придётся.

В раннем доступе дают пройти только кусочек сюжета, поэтому доподлинно мы не можем сказать, что будет дальше. Но игра уже намекает на вариативность развития истории. Это приятно. Надеемся, разработчики не обманут ожиданий и наши поступки действительно повлияют на будущее Тило.

ВРАГИ ЗА КАЖДЫМ УГЛОМ!

Ну а пока побег не реализован, придётся быть очень осторожным мышом. Главная опасность – крысы-тюремщики. Плохая новость: они очень злые! Хорошая новость: они безмерно глупы! Если передвигаться скрытно и вовремя прятаться, эти оболтусы никогда в жизни вас не найдут. К тому же обычная скорость крысы куда ниже скорости мыши, поэтому сбежать из-под носа у горе-тюремщиков не проблема.

НЕУЮТНОЕ МЕСТО. Даже для мыши

ВЕСЬМА дружелюбный крыс

ГЛУПЕНЬКИЕ КРЫСЫ принимают вас за своего, если вы напялите их броню

ДАЖЕ ОКНО ОБЗОРА в укрытиях разнится. Вид из бочки круглый, что логично

СЕТЫ, ОПРЕДЕЛЁННО, ЛУЧШИЙ вариант одежды для мышонка

А чтобы шустро передвигаться, придётся много кушать. Тут и там вы будете находить яблоки, морковку, пшено и другие вкусности, которые помогут держать себя в форме! Дело в том, что здоровье и выносливость здесь одно и то же. Только выносливость восстанавливается со временем, а здоровье приходится восполнять самому.

Ну а если удрать не получится, крысу всегда можно обмануть. В арсенале менестреля для этого будут бутылки, палки и банки с маслом. Кидаешь, и охранник тут же выдвигается на шум. Глупые-глупые крысы!

МИР БОЛЬШОЙ, МИР МАЛЕНЬКИЙ

Не думайте, что тюрьма – это сырые каменные однообразные коридоры. В Ghost of a Tale в вашем распоряжении целый остров. Придётся пройти тёмные замшелые канализации, спуститься в таинственное затопленное подземелье с хищными пиявками, подняться на высоченную башню, обползать руины... О да, Тило ждут настоящие приключения!

Приятная особенность игры – она бережёт ваше время. От края до края этого бесшовного мирка бежать и бежать, но со временем сюжет откроет вам потайные ходы напрямик. И уже не придётся лишний раз прятаться от надоевших крыс. Это здорово!

МЫШЬ С ТЫСЯЧЬЮ ЛИЦ

Как в самой настоящей большой ролевке, в Ghost of a Tale есть снаряжение и характеристики. По всему крысомышиному миру раскиданы кусочки разных сетов. Вы можете нарядиться пиратом, вором, стражником... В зависимости от того, чего хотите добиться!

Если собрать полный комплект какого-нибудь снаряжения, NPC начнут относиться к вам совершенно по-другому. Так что, пожелав кого-то обмануть, смело пользуйтесь своим снаряжением. Только учтите, что нужно найти все части сета: если не будет хотя бы одной, вас разоблачат.

■■■

Ghost of a Tale бесконечно милая, забавная (некоторые шутки в диалогах заставят вас смеяться в голос) и очень атмосферная игра. К сожалению, она пока только на английском языке, но к релизу разработчики обещают и русский. Конечно, никакой озвучки реплик нет, зато на фоне играет приятная музыка, есть и другие весьма подходящие звуковые эффекты. Если сюжет продолжит держать в напряжении и после релиза, игру однозначно ждёт успех. ■

ГДЕ: PC, PS4, Xbox One **КОГДА:** 29 ноября 2017 года

BLACK MIRROR

ВСПОМНИМ МОЛОДОСТЬ

ИЛОНА ШВЕЦ

В те далёкие времена, когда бюджеты игр не исчислялись миллионами, а жанр адвенчур подвида point & click все ещё был весьма популярен, маленькая чешская студия **Future Games** выпустила в мир первую **The Black Mirror**. В центре тамошней истории находился Сэмюэл Гордон, вынужденный вернуться в родное имение (замок Чёрного Зеркала) спустя двенадцать лет после того, как его жена погибла там при пожаре.

Но на этом несчастья в родовом гнезде не прекратились: дед главного героя кончает жизнь самоубийством. В том, что старик решил добровольно отправиться на тот свет, убеждены все, кроме Сэмюэла. Страдая от ночных кошмаров и видений, протагонист пытается докопаться до настоящей причины смерти родственника.

КОЕ-КОГО ЖДЁТ не самый радушный прием

СВЕТ МОЙ, ЗЕРКАЛЬЦЕ

Благодаря мрачной и вязкой атмосфере игра снискала расположение любителей жанра, и франшизу под шумок выкупила немецкая студия **Cranberry Production**. Сиквел вышел в 2010-м, но, увы, момент был утерян: квесты переживали не лучшие времена, да и сама игра не предлагала ничего нового. Примерно та же судьба постигла и третью часть, появившуюся ещё через год.

Совершенной неожиданностью на gamescom 2017 стало воскрешение некогда известной серии хорроров, и сейчас за дело взялись издатели из **THQ Nordic**.

Планируется, что **Black Mirror** перезапустит серию. С оригиналом её объединяет только сеттинг: готический замок Гордонов (тех самых, из первой части), спрятанные по шкафам скелеты (возможно, в буквальном смысле), потусторонние силы и преимущественно мрачные тона.

В остальном же перед нами абсолютно новая игра со своей вселенной, сюжетом и персонажами.

Геймплей тоже изменился, что не удивительно: это вполне современный приключенческий проект с видом от третьего лица, постановочной камерой и выбором ответов в диалогах (в лучших традициях **Life is Strange**). Будут и головоломки – не такие хардкорные, как раньше, но всё же повыше уровнем, чем в проектах **Telltale Games**.

ИМЕНИЕ Джона Гордона поистине велико

ОЩУЩЕНИЕ повсеместного упадка только выигрывает благодаря устаревшей графике

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИМЕНИЕ

Вы играете за Дэвида Гордона – молодого человека, получившего по наследству мрачный замок Чёрного Зеркала (Black Mirror Castle), где нам и придётся раскрывать жуткие семейные тайны. Всё по классике: после очень странной смерти отца главный герой получает от него письмо, полное потусторонней тарабарщины. Как любой приличный сын любого приличного сумасшедшего старикана, Гордон отправляется за ответами в замок.

Тут оказывается, что в родном имении Дэвид никогда не был (семья намеренно старалась держать его подальше), а обитатели Чёрного Зеркала видят в Гордоне чужака. Набор второстепенных персонажей довольно традиционный: старушка-ключница, верный дворецкий, который «что-то знает», душеприказчик, преследующий свои интересы, слепой садовник и, наконец, Лия – психолог покойного отца, не верящая в его безумие. С последней вам предстоит объединить усилия, ведь без неё попросту невозможно решить некоторые головоломки.

Концовка всего одна, измениться может лишь отношение персонажей: несмотря на изначальное повсеместное недоверие, герой вполне в состоянии постепенно завоевать доверие ценных союзников. Более того, их ответы помогут решить несколько задачек.

ОБРАТНАЯ СТОРОНА

Кроме традиционного исследования замка и попыток разговорить неприветливых жильцов, протагонисту предстоит пробираться сквозь потусторонний мир собственных видений и кошмаров. В такие моменты всё вокруг меняется: обычная часовенка оказывается на дне озера, а по воздуху летает призрак девушки, обречённой раз за разом падать на это самое дно.

Кстати, взаимодействие с видениями – дело очень рискованное: чем ближе вы подходите, тем реальней они становятся. Петля, в которой замкнут призрак, при нашем приближении позволяет нам более детально рассмотреть сцену, но сам дух девушки обретает реальную сгнившую плоть. Если пробыть рядом слишком долго, есть риск самому стать жертвой.

■■■

Игра выглядит современно, но ей явно не хватает полировки: анимации персонажей не настроены, кадры проваливаются (а ведь мы познакомились только с началом!). Хочется верить, что разработчики исправят все визуальные шероховатости, – новая Black Mirror выглядит не просто как попытка всколыхнуть ностальгические чувства, а как самобытный проект со своим видением франшизы. Авторы рассчитывают сделать целую трилогию (конечно, при условии коммерческого успеха). Официально Black Mirror озвучена лишь на английском и немецком, но есть русские субтитры. ■

ВЕРДИКТ

ЖАНР Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ SEGA
РАЗРАБОТЧИК Creative Assembly
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Duo 3 ГГц, 5 ГБ, 1 ГБ видео

TOTAL WAR: WARHAMMER II

ТОТАЛЬНАЯ. ТРОПИЧЕСКАЯ. ТВОЯ!

АРТУР МАСС

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Вселенная «Молота войны» (не та, где Бог-Император, а где Сигмар) славится суровой мрачностью. Героев здесь почти не бывает, а обычный человек живёт изо дня в день с пониманием, что в любой момент из канализации могут вылезти полутораметровые крысы и испортить весь день. И, скорее всего, очень недолгую оставшуюся жизнь.

Механику игр **Total War** довели до совершенства уже много-много проектов назад. **Total War: Warhammer** занимает в этом ряду почетное место. Это была отличная, продуманная игра – настоящая находка для любителей глобальных стратегий. Ещё и в знаменитом фэнтези-сеттинге! Потому, когда на горизонте появилась вторая часть, фанаты в основном сплотились вокруг одного простого девиза: «Не сломайте!» Не сломали.

НЕ ТАКОЙ УЖ СТАРЫЙ СВЕТ

Двухвостая комета разделила небо и ослабила магию Великого Вихря. Значит настало время пророчества, время войны. В этот раз мы сражаемся на территории Нового Света – Люстрии и Южных земель (то есть в Америке и Африке, если ссылаться на реальные континенты). А доступные нам фракции более экзотичны: крысолюди-скавены, людоящеры, тёмные эльфы и высшие эльфы. Как водится, у каждого народа свой набор юнитов, стиль ведения войны, свои особенности управления на глобальной карте и иногда даже уникальный ресурс.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: тридцать два часа

Теперь все расы стартуют строго в противоположных углах мира, что поощряет чуть более спокойный стиль игры. Каждая фракция неспешно зачищает свою четверть карты – и дальше начинается война крутых высокотехнологичных армий топовых юнитов с прокачанными генералами. Кроме того, в кампанию, помимо «общей» победы типа «вынеси всех», добавили победу на основе квестов. Это если вам удается завершить ритуал, ради которого вы, собственно, и вступили в войну. Об этом чуть подробнее ниже.

Но не думайте, что мир игры населен только нелюдями. Приятный сюрприз: все народы прошлой игры присутствуют на поле как малые (иногда с гигантскими территориями) фракции с полным набором юнитов и своей логикой дипломатии. За них пока нельзя играть, но само их наличие позволяет надеяться, что с дополнениями число игровых фракций постепенно дорастет до полного ростера настольного «Вархаммера».

НАДЕЕМСЯ, ЧТО ВСЕ МЕЛКИЕ НЕДОЧЕТЫ поправят в патчах, а новые и разнообразные фракции все же появятся на глобальной карте

ПОКА ЧТО ЭТО ЛУЧШАЯ игра по миру «Молота войны»

КРЫСИНАЯ АРМИЯ буквально пропитана эстетикой грязи, болезненности и паразитизма

Для знатоков «Молота войны» будут и обидные моменты. Такие фракции, как Арабия и Кхемри, к сожалению, заменили на... аналоги. Вместо некроегиптян нас встречают вампирские армии (в солнечной пустыне!), вместо армий бедуинов и ассасинов – обычные загорелые парни из Империи. Надеемся, что, как и в первой части, со временем здесь окажутся уникальные фракции.

ВОЙНА В ДЖУНГЛЯХ И ЭЛЬФЫ НА ДЕРЕВЬЯХ

Если вы играли в первую часть или, в принципе, в любую игру серии Total War, вы тут же окажетесь как дома. Знакомая система армий, знакомая система провинций. Строительство, герои, война, древо технологий – всё как мы привыкли. Разработчики пошли по пути «не чини то, что не сломано» – за что им большое спасибо. И, конечно, есть нововведения.

Карта тактического боя перестала быть плоской и скучной. Игра наконец на полную катушку учитывает разницу в высоте, климатические предпочтения и влияние растительности на точность стрельбы. Теперь вполне можно устроить схватку типа «300 эльфов против орды крысолюдей» в узком проходе. Логично, что от этого тактическая часть стала намного эпичней.

Также на поле боя выводится больше юнитов, причем налицо совсем другой уровень анимации и проработки моделей бойцов (с имперскими пехотинцами-буратино первого патча прошлой части вообще не сравнить).

Зато ИИ теперь откровенно мерзкий (другого слова, увы, нет). Нет, он не стал умнее. Просто игра даже не пытается скрыть, что ИИ видит и слышит всё и потому мгновенно реагирует на любое ваше движение. Мгно-вен-но. Очень досадно, когда хитрый план (допустим, ударить во фланг вражеской артиллерии всадниками, спрятанными в лесу) заканчивается ровно в тот момент, когда юниты становятся видимыми.

У каждой фракции есть уникальный ресурс, необходимый для продвижения в сюжетной победе. Важно: каждая сторона конфликта видит только свой ресурс, однако ключевые города одни и те же для всех. Иными словами, в локации, где скавены видят варп-камень, лизардмены, например, найдут солнечные таблички. Отсюда простой и прекрасный вывод: во второй части ключевые города и крепости могут попасть под контроль любой из основных фракций!

ЛЮБЛЮ ЗАПАХ ВАРП-КАМНЯ ПО УТРАМ!

Использование ресурсов в основном нужно для проведения ритуалов, которые позволяют пропустить этап мучительно долгого завоевания всех провинций каждого оппонента. Для победы нужно завершить пять

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Английский звук, русский интерфейс + субтитры.

таких ритуалов, их цена по ресурсам и времени проведения растёт с каждым успехом. Ближе к концу приходится немало постараться – особенно учитывая тот факт, что в кампании игра регулярно создает нейтральные армии, которые становятся сильнее по мере продвижения фракций к победе. Разумеется, появляются эти армии обычно где-нибудь в самом глубоком тылу.

Чисто механически ритуал работает следующим образом. Если у вас есть нужное количество ресурса, вы активируете три своих города (случайным образом, конечно же). В течение десяти ходов эти города видят все, и потеря любого из них отменяет ритуал, причем вы ещё на несколько ходов лишаетесь права на повторную попытку. Что ещё неприятнее, любая фракция за определенную сумму может создать мгновенную «армию интервенции» прямо на землях проводящего ритуал игрока. ИИ очень любит эту опцию и высылает 2–3 топовые армии сразу, как только игрок приближается к победе.

Однако, даже если ИИ слабы и денег у них нет, игра вдобавок к прочим неприятностям тут же создаёт 3–8 (!!!) армий хаоса или скавенов. Которые начинают сжигать и уничтожать всё что видят. Мол, заскучали? Держите.

Из неприятного: налицо классические грехи серии Total War. ИИ в рамках глобальной войны совершает непростительные ошибки, игра долго грузится и может вылететь после тактического боя (а когда бой длится полчаса, это очень и очень обидно). Как поклонник «Молота войны», не могу не отметить еще один момент: допустимость абсолютно невозможных ситуаций (например, когда благородные дварфы просят пощады у крысолюдей), которые могут покоробить фанатов мира.

■■■

Обычно разработчики со временем правят такие недоработки. К тому же, как и во всех играх серии, с выходом (скорее всего, платных) дополнений игра разрастется и станет ещё более совершенным полем масштабных сражений в любимой вселенной.

Игра также теперь поддерживает матчи до четырех игроков в мультиплеере (и в тактических боях в том числе), что позволяет устраивать затяжные кампании с друзьями и врагами за все (пока) играбельные расы. ■

ПОРАДОВАЛО:
– эстетика и озвучка;
– скавен-скавен;
– разные методы победы;
– огромное разнообразие юнитов;
– ничего не испортили!

ОГОРЧИЛО:
– редкие, но досадные вылеты;
– ИИ слишком хорош в тактике и не слишком – в стратегии;
– вампиры в пустыне.

ВЕРДИКТ:
Total War: WARHAMMER II – это очень разумная и спокойная доработка проверенной формулы, сделанная с любовью и уважением как к первоисточнику, так и к фанатам жанра. На сегодняшний день это самая разнообразная и интересная игра серии – к тому же почти идеального качества.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,0
«Великолепно»

КТО ЕСТЬ КТО

ЭЛЬФЫ, КРЫСЫ И РЕПТИЛОИДЫ

Людоящеры – аборигены Люстрии и древнейшая раса мира «Молота войны». Самопровозглашенные «защитники мира» на этой войне выполняют роль тяжеловесов. Много живучих и мощных юнитов, неплохие колдуны, а боевые динозавры (да, ящеры верхом на динозаврах!) просто-напросто универсальные бойцы с пугающими показателями урона. Естественно, это означает, что почти все отряды крайне дорогие (хотя за квесты можно получать их бесплатные усиленные версии).

Скавены – крысолюди Подземной Империи, которая простирается под всем известным миром. У крыс самые слабые войска в игре. Даже чудовища и Колеса Рока относительно слабы в столкновениях против аналогичных юнитов других фракций. Сила скавенов в другом. Их бесконечно много. Их войска невероятно быстро восполняют потери, а города мгновенно развиваются. Чего стоит одна возможность сразу заселять города вплоть до пятой степени развития! При равном соотношении сил они, конечно же, проиграют. Но скавенов всегда в пять, а то и десять раз больше.

Высшие эльфы – наиболее сбалансированная фракция и хороший выбор для новичков. Эти называющие себя «азур» древние воители защищают мир от сил хаоса и разрушения. Эльфы напоминают войска Империи из первой части. Они лучше среднего во всём, однако невероятно хороши только в одном – в магии и магических существах. Также высшие эльфы открывают карту во время торговли и могут влиять на дипломатические отношения других фракций. Эти гордецы предпочитают стравливать врагов между собой – и наносить удар только там, где это необходимо.

Тёмные эльфы – предатели и безжалостные убийцы, которых ведёт Король-чародей Малекит. Тёмные эльфы уничтожают противников быстрыми и смертоносными атаками. В их арсенале – тяжелая кавалерия, монстры, а также отряды скоростных ассасинов. Кроме того, Черные ковчеги тёмных эльфов – это настоящие морские города, в которых можно нанимать героев с лордами и рекрутировать армии, что обеспечивает войскам Малекита полную доминацию на воде. Особенность легендарного Лорда позволяет ему отдавать часть опыта другим командирам, но будьте осторожны. Если рядовой полководец станет сильнее легендарного Лорда, он вполне может пойти на типичное для тёмных эльфов предательство! ■

ЭЛЬДОРАДО С ДИНОЗАВРАМИ

МИР TOTAL WAR: WARHAMMER 2

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

– Они травоядные, но для тебя сделают исключение!

«Парк юрского периода», 1993 год

Земли и страны «Молота войны» создавались с оглядкой на реальный мир эпохи позднего средневековья. За пёстрыми декорациями Warhammer несложно рассмотреть Священную Римскую империю, Скандинавию и Британское королевство. Теперь мы сможем омыть сапоги на океанских берегах новых континентов. Однако не стоит думать, что аборигены будут рады гостям.

КОЛОНИЗИРУЙ ЭТО

Покидая Европу, то есть, простите, Старый Свет, и отправляясь на Запад, мы увидим великий Ультуан. Обиталище высоких эльфов не имеет географического аналога в нашем мире. На реальных картах где-то там, среди параллелей и меридианов, находится печально известный Бермудский треугольник. Ультуан – это небольшой, но важный в стратегическом плане материк и очень удобный плацдарм для продвижения разномастных конкистадоров в глубь местной фэнтезийной Америки. Вот только плацдарм этот уже занят, а хозяева очень скупы на гостеприимство. Это дом высших эльфов, хорошо укреплённый и охраняемый.

Высшие эльфы Ультуана особо преуспели в магии. В отличие от лесных собратьев, они не ищут единения с деревьями и кустами, а избрали для себя путь политических игр и тайных знаний. Именно высшие создали Великий Вихрь, который вырос на тверди одного из эльфийских островов, будто диковинное дерево исполинских размеров. Вихрь отгоняет липкие щупальца Хаоса и оберегает ближайшие земли от магической порчи. Завладеть Великим Вихрем – заветная мечта любого владыки как Нового Света, так и Старого, а использовать силу Вихря можно в самых разных целях, и не все из них благовидны.

ЛЮДОЯЩЕРЫ страшны – как снаружи, так и внутри

В былые времена высшие эльфы бились насмерть с гномами за власть над Старым Светом. Сейчас они вполне могут стать союзниками любому народу в борьбе с Хаосом. К тому же хорошие отношения с дальними странами приносят Ультуану немалые торговые прибыли. Мудрые эльфы многие века назад заключили договор с драконами, и теперь крылатые чудища служат бессрочную в эльфийских ВВС.

На момент событий игры на Ультуане пытается навести порядок лорд Тирион. Нет, не низкорослый любитель выпить и потискать дам из Вестероса, а его тёзка-эльф. Если не удержать Великие Крепостные Врата, проход в сердце эльфийского королевства будет открыт любому агрессору. Возле Врат развернутся самые жаркие битвы на материке.

ХОЛОД, ЖАР И УЖАС

Миновав Ультуан и продолжая двигаться на Запад, вы сможете высадиться на берегах Наггарота. Мерзкий климат и обледеневшие каменные пустоши должны волновать вас в последнюю очередь. Наггарот (Холодный край в переводе на русский)

АРМИИ СТАРОГО СВЕТА колошматят друг друга даже в чужих землях, переплыв через океан

НАЧАЛЬСТВО НАРОДА ЯЩЕРОВ пешком не ходит. Не позволяют статус и пузо

ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ объяснили тёмным братьям, что Ультуан не резиновый

с давних пор населен тёмными эльфами. После кровопролитной гражданской войны тёмный народ был изгнан взашей из Ультуана за аморальное поведение и порочащие связи с богами Хаоса.

Теперь эльфы Наггарота живут в городах-крепостях, откуда совершают регулярные рейды за рабами и прочими полезными в быту штуками. Климат Наггарота смягчается к югу, где ведётся сельское хозяйство, основанное на рабском труде. Тёмные эльфы – искусные и безжалостные воины. Они не столь хороши в магии, как высшие, и не могут приручать древних драконов, зато в их питомниках разводят такую прелесть, как бойцовые гидры.

На месте земной Южной Америки щёлкает клыками и источает ядовитый пар материк Люстрия. В нашем мире аналогичные края до сих пор считаются плохо совместимыми с уютной жизнью. Пойма Амазонки – одно из последних мест на нашей планете, куда следует стремиться на каникулах или в отпуске.

В мире Warhammer все сомнительные прелести дикой природы Южной Америки умножены в тысячу раз. Гигантские деревья Люстрии порой заслоняют солнце, а из-за влажности в джунглях трудно дышать. Болота веют заразой и смертельными болезнями, под тонким слоем почвы образуются пустоты с ядовитым газом, а под ногами хлюпает мерзкая жижа, разъедающая обувь и плоть.

Тучи насекомых активно меряются длиной жала и едкостью токсинов. Самые мелкие зверьки норовят цапнуть ядовитыми клыками, а крупные хищники достигают величины пятиэтажного дома. Ненасытные пиявки вырастают до полуметра в длину, а некоторые комары имеют размах крыльев в рост человека. Пираньи, крокодилы, анаконды – старикам тут не место. Тут вообще никому не место.

ХОЛОДНАЯ КРОВЬ

Там, где не выжить нежному бретонцу или сварливому гному, основали свою могучую цивилизацию люди-ящеры. Дизайнеры и сценаристы мира Warhammer вдохновлялись в этом случае исчезнувшими народами майя, ацтеков и инков. У ящеров схожая монументальная архитектура, общественное устройство и мировоззрение. Людоящеры считают себя самой древней расой и обладают Единственно Верной Высокой Целью, осознание которой ускользает порой даже от представителей высшей ящерской администрации.

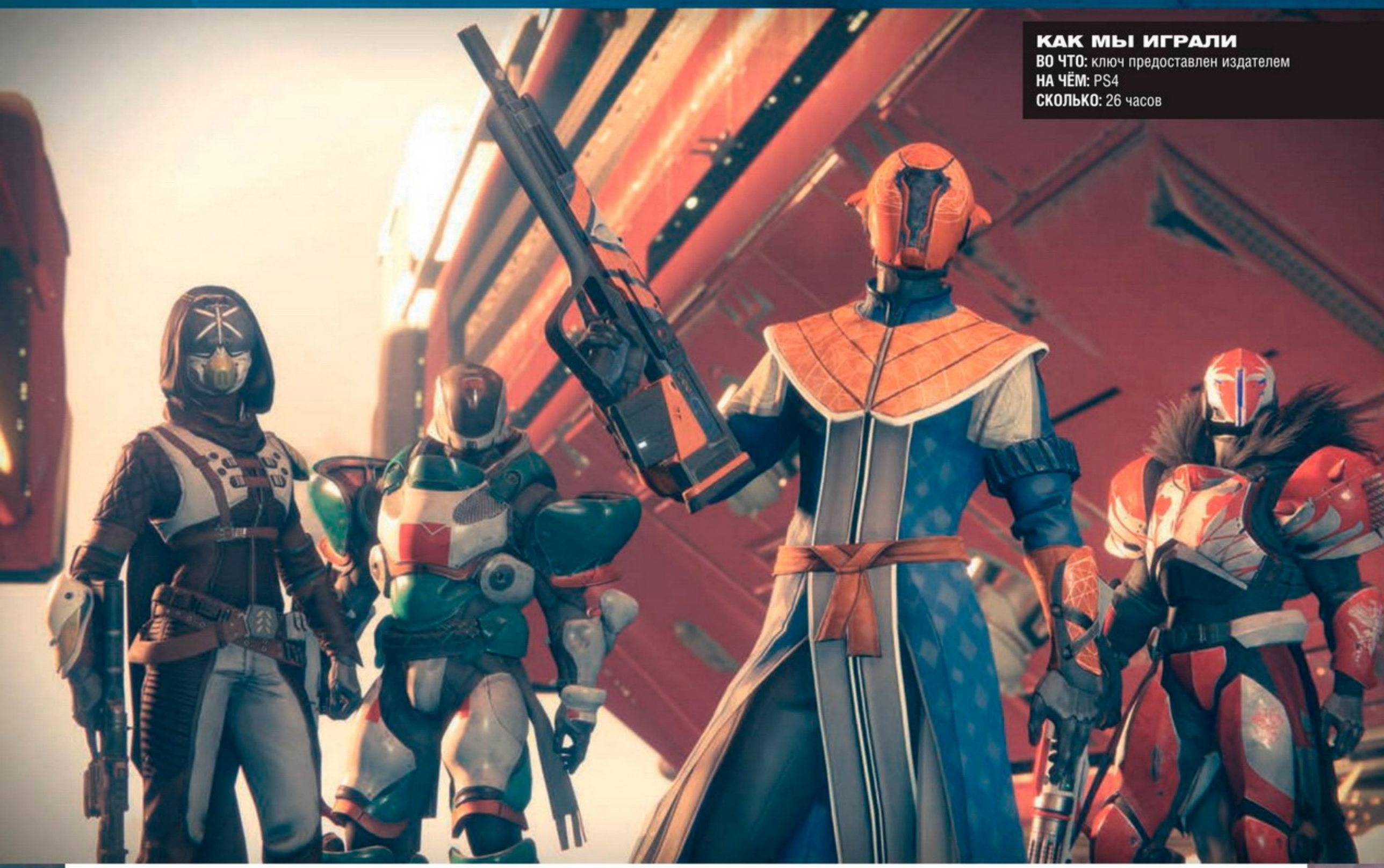
В бою с неприятелем людоящеры используют динозавров различной величины и злобности. Колдуны народа ящеров способны удивить противника изощрённой магией – например, плотной волной одуревших от злости змей. Мудрые толстые сланны управляют империей и знают такие секреты древнего волшебства, каким позавидовали бы и высшие эльфы.

Усиленная идеологическая подготовка в армии делает из ящеров особо стойких бойцов, которых сложно обратить в бегство. Физиология придаёт им устойчивость к психологическому воздействию. Так, вампирским аристократам и прочим представителям потустороннего племени сложнее навести ужас на хладнокровных во всех смыслах людоящеров.

Отправляясь в Новый Свет, следует быть готовым ко многим невзгодам, с которыми не сталкивались самые закалённые ветераны первой части Total War: WARHAMMER. Караваны судов будут трепать безжалостные и непредсказуемые шторма, по пыльным дорогам новых континентов будут шастать целые армии мародёров и разбойников, а основанное вами поселение могут атаковать зверолюды из Южных земель. Наградой станут золото и артефакты; столько кладов и припрятанных сокровищ не видали ни Империя людей, ни королевство Бретония, ни голодранцы с полуострова Норска.

■■■

Неприветливые края Warhammer непременно покорятся талантливому стратегу и тактику. Запасайтесь выходными, какао и козинаками. ■



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 26 часов

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Activision
РАЗРАБОТЧИК Bungie
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One; PC-версия объявлена

DESTINY 2

САМЫЙ ТЁМНЫЙ ЧАС – ПЕРЕД РАССВЕТОМ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

У франшизы **Destiny** довольно противоречивая репутация. Организационные проволочки сильно подкосили амбициозные планы **Bungie**. Проблемы внутри студии, давление со стороны **Activision** и сжатые (для такого гигантского, по задумке, проекта) сроки разработки моментально дали о себе знать. В релизной версии первой Destiny было очень мало контента, а ключевые системы работали плохо. Отличной стрельбе мешал гринд вкупе с нелепой и безжалостной к игрокам системой прокачки персонажей. Только спустя почти целый год патчей и как минимум три платных DLC детище Bungie обрело более или менее солидный (читай: *действительно интересный*) вид.

Немудрено, что после такого проблемного старта общественность отнеслась к анонсу сиквела со скепсисом. Разработчики, конечно, пообещали, что **Destiny 2** «исправит все недочёты предшественницы», но давайте будем честными: так говорят вообще все. Слова, особенно в игровой индустрии, ничего не значат, а «делом» Bungie уже показала, что верить рассказам стоит далеко не всегда.

К нашему огромному удивлению, не в этот раз. Студия вправду сдержала слово.

ЭПОС НА ВСЕ РУКИ

Находясь на стыке жанров, Destiny пыталась вобрать в себя всё лучшее из двух миров. Она не была ни RPG, ни классическим шутером – и от этого возникал целый ряд проблем.

Есть разные классы, но играются они одинаково, потому что все стражи занимаются одним делом – стреляют во всё подряд. Есть грамотно поставленный и хорошо оформленный gunplay, но его нельзя назвать классическим: в игре мириады типов врагов, оружия, модификаторов и прочих переменных, влияющих на ход перестрелок. А поверх этого лежит сюжетная кампания, страйки, рейды, еженедельные испытания, абсурдно неудобная прокачка всего на свете – и чёрт знает сколько квестов, необъяснённых механик и секретов.

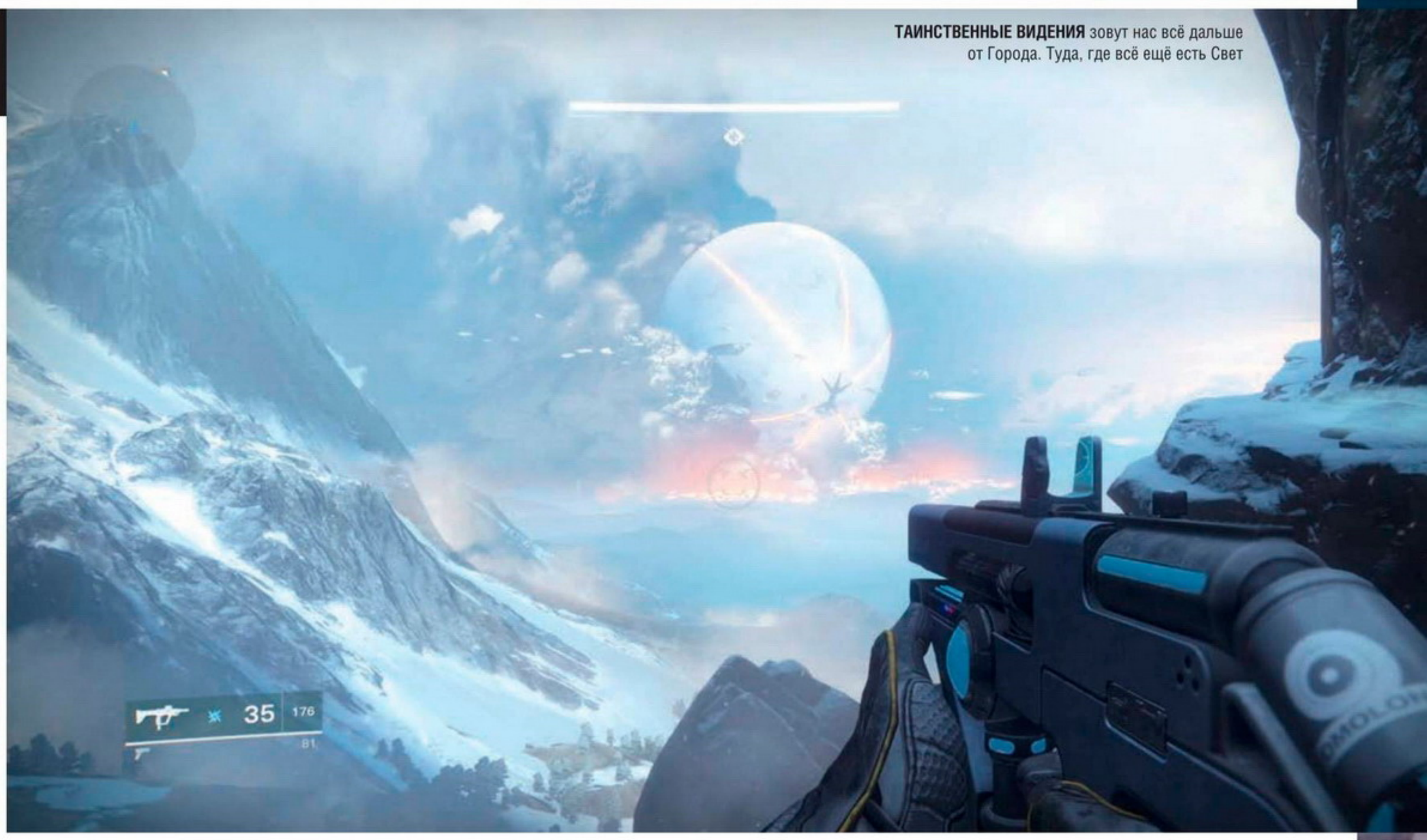
Что-то из этого было захватывающим, что-то унылым, но в целом Destiny была очень разобщённой игрой. Горсткой осколков от шикарных концептов, которые так и не сложились в прекрасную мозаику.

Что ж, студия извлекла из этого урок. Destiny осталась прежней, но теперь осколки собраны воедино. В механиках, художественных решениях, игровом процессе – во всём. Пересмотрев свой подход к перспективным, но неумело реализованным идеям, в Bungie создали сиквел, где огромные изменения совершенно незаметны. Будто всегда так и было. А маленькие особенности и плюшки, наоборот, переворачивают всё с ног на голову.

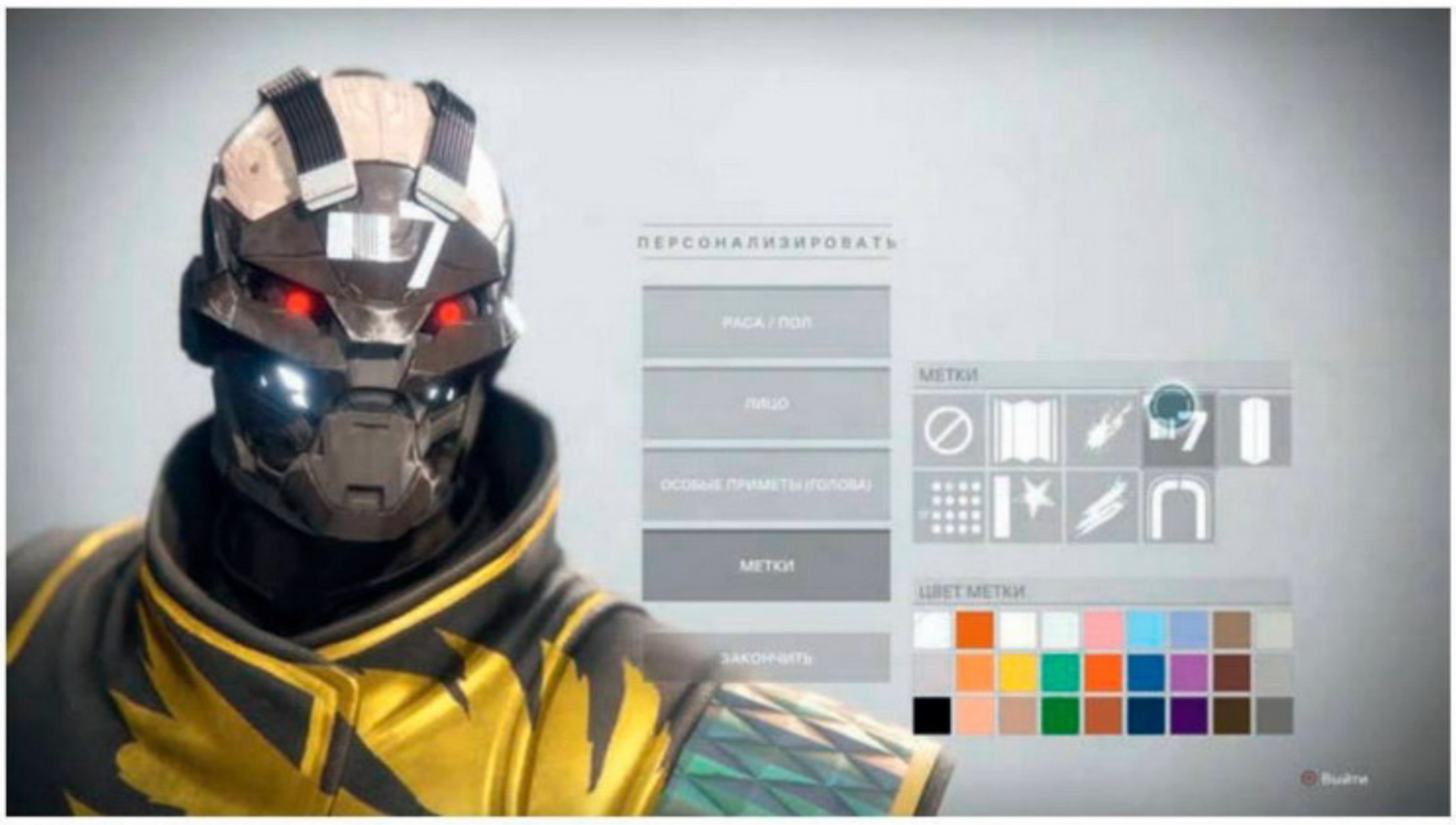
Но главное в другом: Destiny 2 не заставляет ждать, когда наконец-то станет интересно. «Настоящая» игра начинается не после 20-го уровня, а с самого начала.

О МЫШАХ И ЛЮДЯХ

История в Destiny 2, в отличие от предыдущего раза, уже не просто предлог для беспре-



ТАИНСТВЕННЫЕ ВИДЕНИЯ зовут нас всё дальше от Города. Туда, где всё ещё есть Свет



НА СТАРТЕ ИГРЫ можно создать нового персонажа, а можно и перенести старого. Увы, сохранится только внешность, а не полный набор пушек

рывного геноцида недружелюбных инопланетян. Мы сами не верим, что говорим это, но сюжетная кампания Destiny 2 оказалась крайне занятной. Местами даже остроумной!

Одолев пару (буквально) богов и несколько раз предотвратив конец света, стражи так и не обрели заслуженный покой. Тиран Доминус Гоул и его Красный легион атаковали Башню... и победили. Но смерти невинных и разрушение последнего оплота человечества ещё не самое страшное. На самом деле завоеватели пришли за Странником. А точнее, за его Светом. Доминус Гоул забрал энергию Странника, а вместе с ней и силы всех стражей, которые могли бы ему помешать. Поэтому нам придётся найти способ вернуть Свет, обезоружить Красный легион и вырвать Город из лап беспринципного злодея. Всё как полагается.

Звучит эпично. Иначе никак – космооперы неспроста получили именно такое название. Но на деле сценарий Destiny 2 прост как палка. Любой, кто назовет его банальным, будет прав. Повороты сюжета предсказуемы и развиваются точно по трехактной структуре (придуманной, на секундочку, ещё Аристотелем). Однако простота совсем не признак безвкусицы и лени. Со второй попытки сценаристы смогли добиться того, чего оригинал, как и многие многопользовательские игры, никогда не имел, – эмоционального отклика.

В Bungie будто бы вспомнили, что когда-то давно делали **Halo**, и решили построить сюжетную кампанию Destiny 2 по образу и подобию своего magnum opus. Каждая сюжетная миссия – это отрывок из приключенческого фильма, где только часть действующих лиц находится на экране. Тут есть и погони, и вылазки на вражескую территорию, и отчаянные штурмы.

В Destiny события происходили вокруг вас. В Destiny 2 – с вами и с персонажами, что успели полюбиться вам. Сюжетная линия ведёт не от одной перестрелки к другой, а к разным *ситуациям* – их постарались поставить таким образом, чтобы происходящее было как можно более запоминающимся. Объём труда, вложенного в сюжетку, виден сразу. И на этом фоне блёклые, повторяющиеся миссии-пустышки из первой Destiny кажутся страшным сном.

Destiny 2 уделяет огромное внимание развитию сюжета и персонажей. У повествования есть чёткая линия, почти каждое задание покажет интересную катсцену и расскажет о чём-то новом. Персонажи, что раньше были важными только на словах, обрели реальный вес. Вдруг выяснилось, что они могут быть не просто раздатчиками квестов и снаряжения.

У «авангардов» стражей, наших учителей, свои истории. Командор Завала борется с неуверенностью в себе. Он боится, что без сил он никто. Икора Рей погрузилась в депрессию и ищет душевного равновесия в паломничестве на Ио. Кейд-6 внезапно понимает, что у его беспечности есть вполне реальные последствия и смерть – одно

А ВЫ ДУМАЛИ, эта зона просто так называется мёртвой?

из них. Каждому из старых знакомых, от криптарха Рахула до оружейника Банши-44, есть что сказать. Они могут поразмышлять вслух, дать совет, поделиться историей или пошутить. Причём *смешно*.

Новые лица тоже интересны. Даже главгада не забыли – его личным терзаниям посвящены отдельные катсцены, размечающие этапы развития сюжета. Но нам больше всего понравилась Нейроматрица – страдающий биполярным расстройством искусственный интеллект с корабля, что разбился на Нессусе.

А слушать этих колоритных персонажей нам предстоит на протяжении всей игры. Потому что теперь большую часть времени мы проведём не на орбите, а на самих планетах.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ порой занесут стража в неизвестные уголки планет. Мелочь, а приятно

КОСМИЧЕСКИЕ БОЙСКАУТЫ

Пустота и безжизненность открытого мира были огромной проблемой первой Destiny. Игра продавала себя обещаниями бескрайних неизведанных просторов. Потом оказывалось, что просторы-то есть, да только делать на них нечего. Высадиться на планету, чтобы просто «погулять», в этой огромной вселенной было нельзя. Патрули – непередаваемо унылое занятие, а от тягостного процесса сбора ресурсов на поверхности можно было свихнуться. Исследовать локации было бессмысленно и скучно.

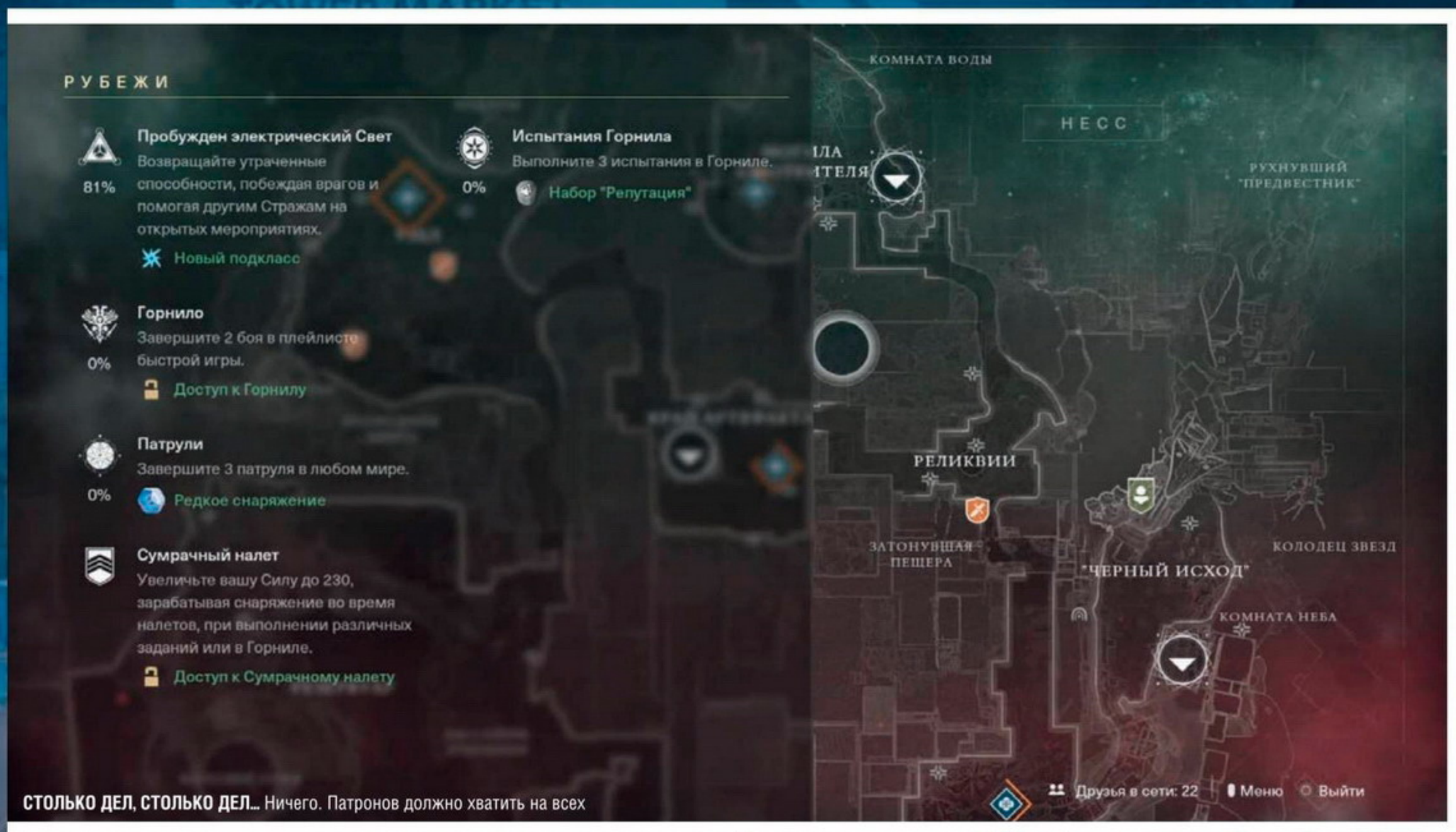
Забудьте об этом ужасе. Destiny 2 расплачивается по долгам своей родительницы с лихвой. Все доступные миры – Европейская мертвая зона, Ио, Нессус и Титан – дают разгуляться внутреннему путешественнику. Теперь мы высаживаемся с орбиты не на конкретные задания, а на сами планеты – на карте можно выбрать одно из нескольких мест высадки. После этого отмечаем, чем хотим заняться, и в путь, топать до квестового маркера.

Вы не ослышались – топать *пешком*. Космический «мотоцикл» игра подарит только после прохождения сюжета. Кому-то это может не понравиться, но ограничение сделано вовсе не просто так. Разработчики не хотели, чтобы игроки бездумно проносились мимо всего, что в локациях можно найти и увидеть.

Миры невероятно богаты на детали, пейзажи и типы ландшафтов. У каждой игровой зоны свой неповторимый шарм. В рамках одной локации всегда есть несколько «биомов» со своим настроением, достопримечательностями и враждебной фауной. Одноцветных пустошей, где глаз замыливается за десять минут, нет; части мира очень компактны и аккуратно соединены друг с другом.

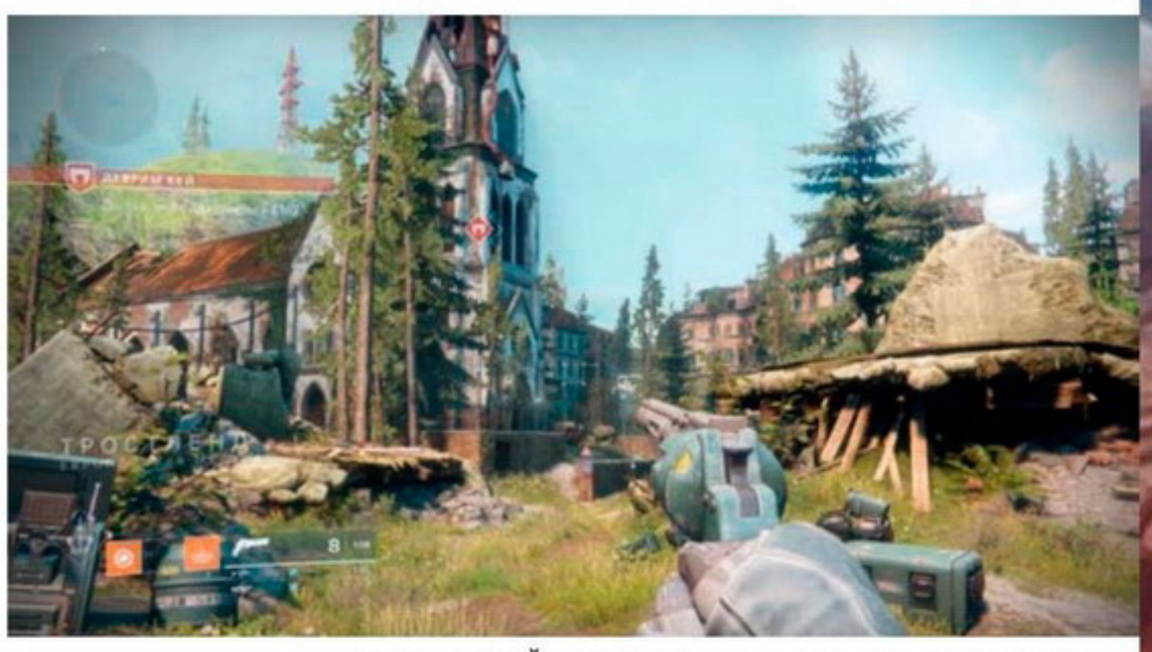
Всё это не только красиво выглядит, но и передаёт определённую атмосферу, а также отпечатывается в памяти. В Destiny 2, несмотря на функциональную карту, более чем реально ориентироваться на местности по памяти. Там у нас городок, там – лесопилки, вот тут вход в соляные шахты, где постоянно копошатся падшие, а за поворотом кабалы опять что-то раскопали и никак не успокоятся.

Более того, в этих мирах постоянно что-то происходит. Кругом кипит жизнь, а вы – просто один из (временных) обитателей этой локации. Мобы перестреливаются друг с другом, игроки снуют по дорогам, NPC не дают заскучать болтовнёй по радио. Публичные события – спонтанные мини-квесты в открытом мире – происходят



СТОЛЬКО ДЕЛ, СТОЛЬКО ДЕЛ... Ничего. Патронов должно хватить на всех

ЭКЗОТИК? МНЕ? Да ещё и на выбор? Сегодня что, Новый год?



СО СТАРТОВОЙ ТОЧКИ ЕМЗ открывается захватывающий вид. Хоть в рамку вставляй и на стенку вешай

куда чаще, чем прежде. Вдобавок на карте всегда видно, где и когда именно начнется событие. Авторы наконец сообразили, что такая информация должна быть доступна в самой игре, а не в фанатском трекере.

Вдобавок в открытом мире стало неизмеримо больше дел. Кроме патрулей (они, признаемся, всё такие же скучные) и публичных событий, стражей ждут приключения и затерянные сектора. Приключения – это миниатюрные миссии с собственным сюжетом, разбросанные по всем уголкам локации. В конце обязательно ждёт какая-нибудь награда, а в процессе прохождения вы наверняка услышите больше информации о мире.

Затерянные сектора – компактные битвы с мини-боссом, что охраняет сундук с лутом. Примерное местонахождение секторов отмечено на карте, но сам вход ещё нужно найти – рядом с ним всегда есть характерный символ.

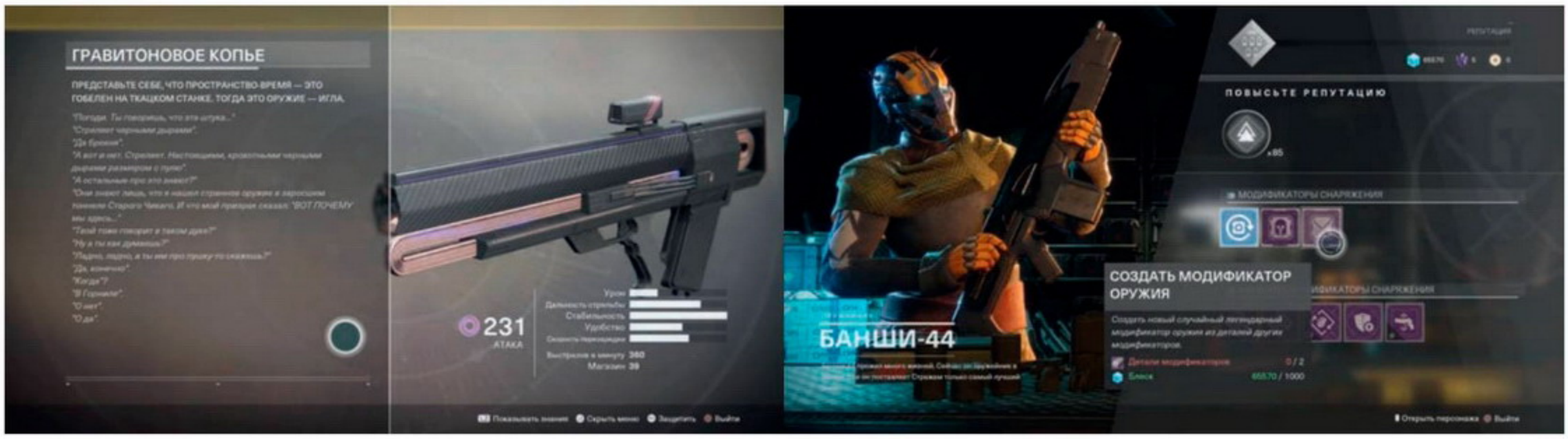
Благодаря этим мелочам мир в Destiny 2 ощущается совсем иначе. Он живой. Он полон тайн, которые так и просят себя найти. Здесь действительно есть что исследовать и чем себя занять. Можно взяться за одно дело и незаметно переключиться на следующее, просто гуляя по карте. Пошёл в патруль – наткнулся на сундук с новым снаряжением. Открыл его, а за пригорком высадились падшие с прислужником. Разобрался с ними, глядишь на карту – о, тут недалеко есть сектор, а рядом с ним приключение. Одно, второе... за течением времени совершенно не следишь. Вроде заскочил на десять минут, а в итоге остался на час.

И это мы даже не начали рассказывать про налёты! Они безумно похорошели. Постановка и разнообразие геймплейных ситуаций легко дают фору тому, что было в Destiny. Все налёты берут пример с механик, которые ранее появились в рейдах: тактическое перемещение, разделение обязанностей, фазы боссов, различные цели на разных этапах миссии...

Трудность теперь заключается вовсе не в бесконечном запасе здоровья босса, и это правильно. Не будем спойлерить, просто скажем, что вы не раз помянете Vault of Glass и King's Fall добрым словом. Они самым явным образом повлияли на налёты в Destiny 2.

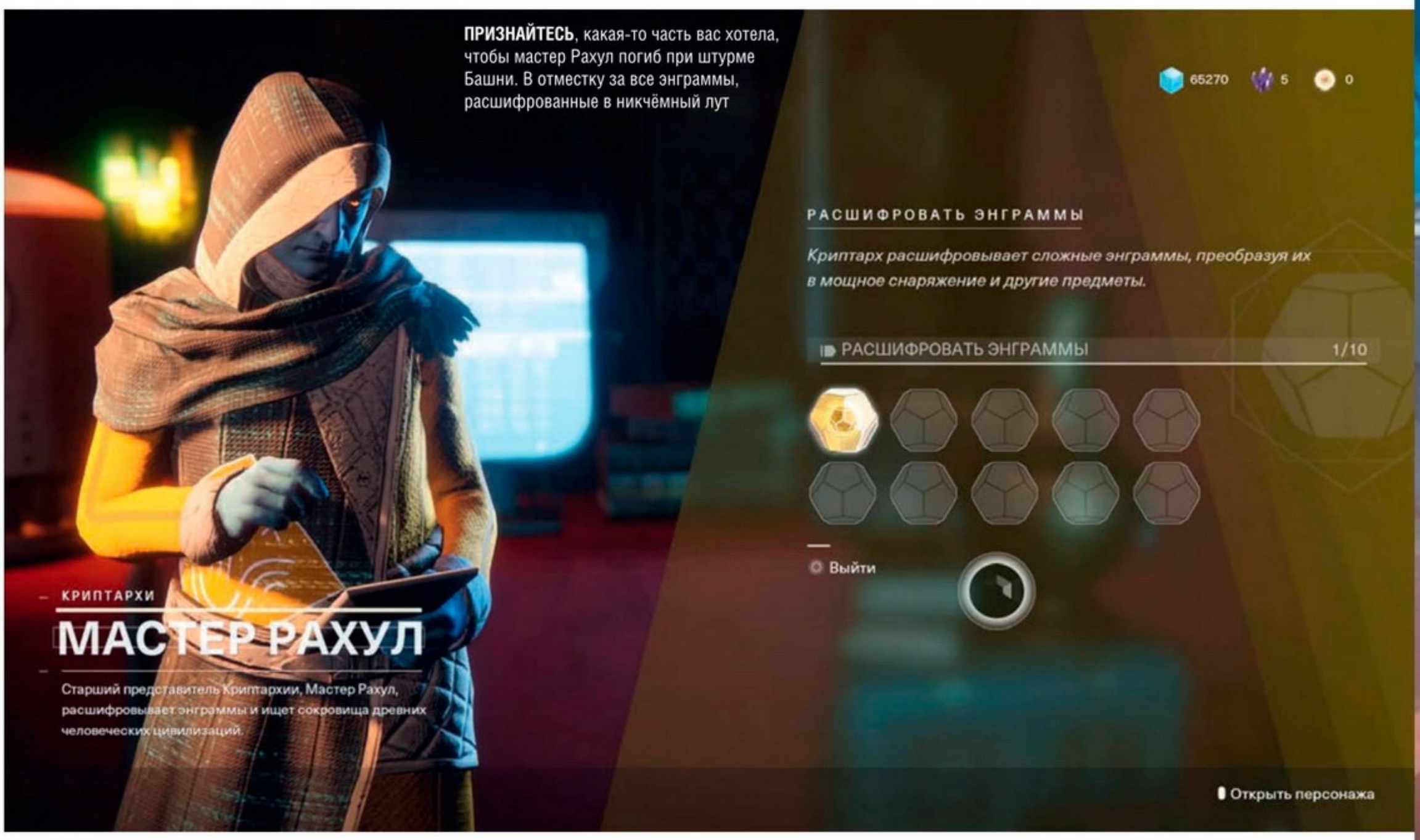
Не исключено, конечно, что вау-эффект может быстро сойти на нет. Цикл из патрулей, событий и секторов не надоел сообществу за неделю, но это не значит, что не надоест за две, три или месяц. Сильным стимулом к исследованию будет то, что каждое из занятий приносит приблизительно одинаковые награды. Шанс получить более крутую одёжку, а то и «экзотик», есть всегда, независимо от задания. А значит, и заниматься можно чем душе угодно, а не только тем, что более «прибыльно».

Казалось бы, здесь есть всё, что нам обещали ещё в первой части. Всё, о чем фанаты так долго просили. И всё же поводы для недовольства имеются. Глобальную работу над ошибками в открытом мире и сюжете хочется от всего сердца хвалить, но Destiny не была бы собой, не изоби-



ПРЕДЫСТОРИЮ ЭКЗОТИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ теперь можно изучить прямо в игре. Некоторые из них получились презабавными

БАНШИ-44 СЛЕГКА СМЕНИЛ ПРОФИЛЬ. Увы, затариться «консервированными» патронами теперь не получится



луй она странными, непонятными, а порой и вовсе отталкивающими моментами. Вперемежку со всем хорошим, что в ней есть.

ХОРОШО ПЕРЕДЕЛАННОЕ СТАРОЕ

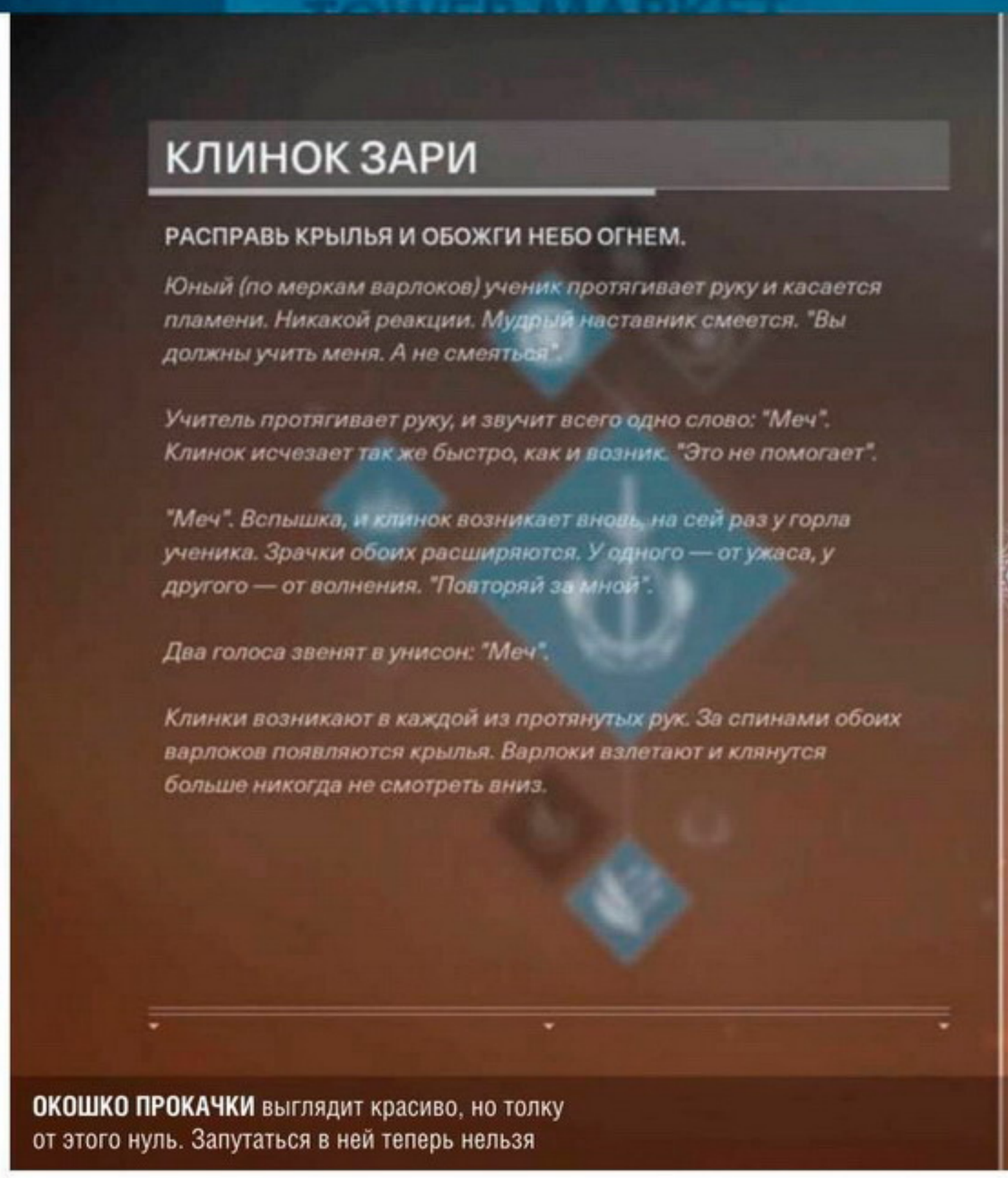
Видите ли, несмотря на массив существенных изменений, новых идей и заделов на будущее, Destiny 2 нельзя назвать идеальным продолжением. Она ощущается как нечто промежуточное. Как Battlefield 4 в сравнении с Battlefield 3. Вроде совсем другая игра, а вроде та же самая. Она слишком велика, чтобы её можно было язвительно величать дорогим DLC, но изменения в механиках слишком точечные, чтобы говорить о чем-то кардинально новом.

Ситуация повторяется: Destiny 2 не воспринимается как игра, законченная от и до. Тут и там видны «заготовки» под будущие DLC, а по размаху и количеству контента проект всё равно сильно уступает оригиналу с его дополнениями. В Bungie, очевидно, рассчитывают оттолкнуться от фундамента, который заложили основной игрой, – в будущем. Но как долго нам придётся ждать?

Оживший мир и опрятный сюжет цепляют моментально, но некоторые новые нюансы старых механик замечаешь далеко не сразу. Многие решения отлично сюда вписались. Другие же, скажем так, оставляют желать лучшего. Будто разработчики думали: как бы так хитро всё поменять, чтобы не поменять, по существу, вообще ничего. Например, новое разделение оружия одновременно и сужает возможности игрока, и делает арсенал более гибким, из-за чего на собственную разгрузку смотришь под немного иным углом.

Однако есть тут ещё одно новшество. В оружие и броню теперь можно вставлять разномастные модификации. Пушкам позволено добавлять стихийный урон или переключать его тип, а броню можно подогнать под свои нужды. Так как набор перков у экипировки теперь всегда фиксирован (да и прокачивать ничего не нужно), в погоне за определёнными бонусами придётся положиться именно на моды. Пока ещё рано судить о том, какую роль это будет играть в метаигре, но фишка приятная.

Система испытаний-квестов (ранее известных как bounty) стала много удобнее. «Баунти» больше не нужно брать в Башне, у них нет отдельного инвентаря, они не просят кушать. Вместо этого, куда бы вы ни отправились, у вас всегда будет набор из трёх испытаний, выполнение которых даст разные награды. Есть испытания для каждой из планет, общие испытания для налётов и для Горна, а посмотреть их местоположение можно просто в меню «Призрака». Пришёл – увидел – выполнил.



ОКОШКО ПРОКАЧКИ выглядит красиво, но толку от этого нуль. Запутаться в ней теперь нельзя

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Полный перевод и озвучка на русском. Местами встречаются нелепые обороты и названия, но не более того.

Получать награды за уровни репутации, правда, всё ещё надо у десятка разных NPC, что с непривычки запутывает. Зато плохих наград они не выдают, и повышать репутацию теперь гораздо проще – значит, и двигаться по карьерной лестнице не так тяжко. Местная экономика тоже выглядит куда более вменяемой, чем в Destiny.

А вот с системой классов и характеристик напортачили. Принципиально новыми нельзя назвать даже «новые» подклассы, которые, по сути, лишь попытка заново сбалансировать проблемные места Destiny. В интернете совершенно справедливо вопят, что Bungie просто перерабатывает контент, – многие до последнего ждали от сиквела чего-то новенького, потому что… ну, это *сиквел*.

Хотя играются классы на ура (с этим у игры никогда не было проблем), разработчики напрочь убили те крохи вариативности билдов, что ещё имелись в игре. У каждого класса только два пути развития, и если выбирать, то весь путь целиком – никакого смешения навыков. Также можно забыть про интеллект, дисциплину и мощь. Мы вольны влиять только на три основных характеристики персонажа. Такими темпами к следующей игре прокачку уберут вообще.

Изменения в PvP сообщество приняло в штыки, и мы здесь полностью согласны. Авторы рассчитывали сделать Горн более тактическим: меньше игроков, более тесные карты, больший акцент на стрельбу, а не на способности... А в итоге получилось скучновато. Матчи затянуты. Игре недостает хаотичности и первобытного куража схваток шесть на шесть во множестве самых разных режимов.

Для любителей хардкора и так были «Испытания Осириса», зачем же всё PvP причёсывать под одну гребёнку? Это не говоря о сбоях в матчмейкинге, бесчинстве гриферов и полном отсутствии стимула играть именно в «соревновательный» режим. Получится ли встроить в такую систему «Железный баннер» и «Испытания Осириса», неясно, а ведь эти ивенты успели собрать крепкую базу игроков.

Также игроки очень недовольны изменениями в микротранзакциях. Шейдеры, косметические предметы, позволяющие перекрашивать оружие и броню, из постоянных стали одноразовыми. Закончится любимый цвет – извольте купить его за реальные деньги. Или ждать, когда он выпадет из особых энграмм.

Справедливости ради, эти самые платные энграммы выпадают за повышение уровня после достижения 20-го, так что при желании микротранзакции можно игнорировать. Однако сам факт их наличия огорчает.

■■■

Destiny 2 умудряется быть абсолютно непохожей на первую игру... и остаётся при этом до неприличия знакомой. Она делает так много – и так мало нового. Её хочется хвалить, причём заслуженно, – но никак не выходит отделаться от мысли, что хотелось большего. Она движется в правильном направлении, но в каком-то черепашьем темпе.

«Ванильная» Destiny 2 затмевает предшественницу на большинстве фронтов. Кто-то даже скажет, что на всех вообще. Но не обольщайтесь: если вам не понравилась первая игра, не понравится и эта. Она знает свою аудиторию и работает исключительно на неё. Неофит увидит в ней только переработку контента, жадность, конвейер и излишнюю консервативность Bungie. Никто не возьмётся с этим спорить.

Однако, если вы души не чаете в первой Destiny, пропускать вторую часть никак нельзя. Она больше, лучше, красивее и удобнее. Она пробуждает то старое, забытое чувство – радость открытия и приключения. Новое путешествие. Новые возможности, друзья и враги. Недюжинный потенциал для развития и без того великолепного экшена.

И нам не терпится увидеть, как Destiny 2 попытается дотянуться через тернии к звёздам. ■

ПОРАДОВАЛО:
– бодрая сюжетная кампания;
– колоссальная работа над ошибками оригинала;
– по-прежнему отличная стрельба;
– впечатляющий эндгейм-контент;
– в игре нет бесполезных занятий.

ОГОРЧИЛО:
– низкая вариативность билдов персонажей;
– проблемы с PvP;
– нет действительно новых классов;
– в нескольких налётах сбоят скрипты.

ВЕРДИКТ:
Destiny 2 – это та Destiny, которую мы заслужили. Та игра, которую фанаты хотели получить. В жанре эпического космоманчкинизма ей нет равных, так что, если у вас завалялась пара сотен часов свободного времени, не проходите мимо.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отменно»

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR

ЧТО НАМ СТОИТ КРЕПОСТЬ ВЗЯТЬ

АЛЕКСЕЙ МЕРКУХИН

Для сил добра в Средиземье настали тяжёлые времена... Да, опять, а когда в Средиземье вообще было спокойно? Гондор в огне, мордорская нечисть вот-вот возьмет Минас Итиль, и даже назгулы атакуют эту крепость – ведь в ней стоит палантир, и он очень нужен Саурону. Гарнизон осознаёт, что сопротивление бессмысленно, но собирает последние остатки боевого духа и держится, отчаянно надеясь на подмогу.

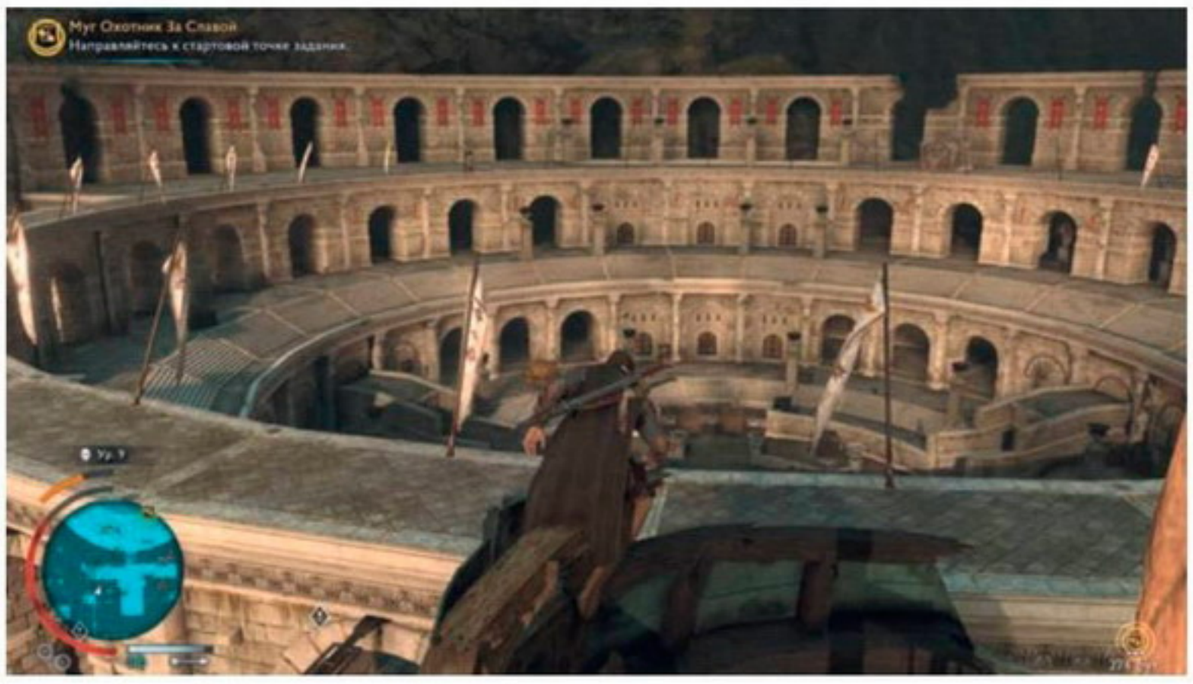
Недалеко от этой твердыни главные герои **Middle-earth: Shadow of War** наконец-то выковали новое Кольцо власти. Только с его помощью можно спасти Минас Итиль и победить Саурона. Но, как обычно, подчинить его не так-то просто. Для начала неплохо бы отнять Кольцо у Шелоб... ох, не спрашивайте. Вокруг творится настоящий ужас, причин ему – прорва, а расхлёбывать опять полубессмертной компании Талиона с Келебримбором.

ВСЁ ПО-СТАРОМУ

Вышедшая три года назад **Middle-earth: Shadow of Mordor** была игрой средних достоинств. Её открытый мир не блистал ни формой, ни содержанием, а неубедительную сюжетную кампанию и однотипные побочные задания проходили до конца только самые терпеливые. Зато каждый первый восхищался системой Nemesis. Она невидимыми ниточками связывала протагониста и вражеских командиров, а тех – с сородичами, создавая уникальные события и истории. В продолжении разработчики пообещали преумножить удачные находки оригинала и избавиться от раздражающих элементов.

Несмотря на это, в огромном первом акте мы, будто нерадивый школьник, повторяем программу прошлого учебного года. Нас пускают в одну из пяти бесшовных областей, по которым мы гуляем без ограничений. Освобождаем вышки от прихвостней Саурона, осматриваем окрестности в поисках коллекционных объектов и, конечно, выслеживаем и убиваем вражеских капитанов. Ничего не напоминает?

В охоте на главарей Middle-earth тоже не продвинулась ни на шаг. Мы вновь ныряем в призрачный мир, чтобы опознать врага, или ищем про него информацию в разных частях карты, после чего готовимся



УМЕНИЮ ТАЛИОНА с эльфийской скоростью бегать и взбираться на самые высокие точки позавидовал бы целый орден ассасинов

В КАЖДОЙ ОБЛАСТИ есть сооружение, внешне напоминающее Колизей, – видимо, сказывается любовь орков к показушным гладиаторским поединкам. Талион, по сюжету, не раз выступит на аренах

атаковать. У нас есть множество подходов к творческой шинковке противника, но ничего нового по сравнению с Shadow of Mordor в них не наблюдается. Любители баталий всё так же могут рубиться с десятками орков, не имея чёткого плана и знания слабостей их командира. Сторонники скрытного прохождения всё так же вольны устраивать диверсии привычными с прошлой части способами.

Встречи с военачальниками случаются и помимо вашего желания. Некоторые из вождей свободно передвигаются по карте, другие разыскивают конкретно вас. На звук лязгающих мечей регулярно прибегают командиры, ошивающиеся неподалёку. Пара-тройка таких подкреплений в начале игры, и шансы унести ноги живым резко сводятся к нулю.

Убившие вас орки традиционно продвигаются по карьерной лестнице. Рядовые становятся капитанами, опытные лидеры получают статус высших, а потом и легендарных воинов. Такие на порядок сильнее, у них есть как минимум одна уникальная способность (самолечение, мощная атака и тому подобное), но и награда за их убийство существенно вырастает.

Правда, убивать обидчика самому не обязательно. Его может прикончить сородич или ваш друг по сети. В Shadow of War орки гораздо активнее враждуют друг с другом. Их соперничеству посвящена большая часть второстепенных заданий, и Талион в них частенько выступает в роли простого наблюдателя. Однако никто не запрещает вмешаться в разборки и положить всех.

Если вы не играли в первую часть, перечисленные выше пункты вряд ли вас огорчат – это же гигантский простор для тактических возможностей! Но для знакомых с Shadow of Mordor первый акт может оказаться мучительным, ведь эти трюки они проделывали уже сотни раз. Совет: просто потерпите, дальше будет лучше. А пока наслаждайтесь сюжетом – он тут гораздо богаче на события и неожиданные повороты. Сиквел заметно прибавил в стройности истории и в постановке, не потеряв тем не менее связи с оригиналом.

ВСЁ ПО-НОВОМУ

Обещанные улучшения Nemesis видны в самом начале. На них намекают хотя бы уровни развития капитанов, прямо как

ВЕРДИКТ

МИССИИ-ВЕНДЕТТЫ, где надо отомстить врагу за собственную смерть, доступны ограниченное время. Как и сетевые вендетты, в которых требуется устранить обидчика другого игрока

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: 27 часов

БАЛРОГ ИГРАЕТ важную роль в сюжете, а главное – подчёркивает серьёзность намерений Саурона

у Талиона. Разница только в том, что они не меняются без нашего участия. Так, если орк услышал от нас угрозу, он возгордится и тут же наберёт пару уровней. А побеждённый, но не убитый будет опозорен и потеряет столько же.

Опыт – ключевое понятие в Shadow of War. Полоска опыта Талиона растёт и в бою, и после окончания миссий, испытаний, нахождения артефактов и других активностей. Мы по-прежнему получаем по очку навыков за каждый уровень, но система прокачки здесь совсем другая. Теперь способности рассортированы по типам – дальняя атака, приручение животных и прочее. Кроме того, у каждой появилось по три модификатора, которые усиливают умение или добавляют новый эффект.

Благодаря такой системе игрок может по-разному настраивать персонажа – и боевая система благодаря этому преображается до неузнаваемости. К тому же модификаторы можно менять даже во время боя, подбирая комбинации под слабости врага. Допустим, у оппонента непереносимость ядов. Покупаем соответствующий модификатор, и отныне прикосновения отравленного оружия будут доставлять ему жуткие страдания.

Система снаряжения также поменялась – теперь мы оснащаем Талиона всем, от мечей и луков до доспехов и плащей (последние отвечают за скрытность). Откуда всё это берётся? Да с тех же командиров и валится, причём ценность предмета напрямую зависит от уровня и статуса погибшего. По большому счёту, только поэтому и стоит гоняться за высокоуровневыми психопатами по всей карте. Ну и, разумеется, чтобы проверить свои силы.

Из орков с сокровищами и других опасных существ тоже порой выпадают ценные вещи. В том числе самоцветы – альтернатива рунам из первой части, повышающая показатели экипировки. Такие камни бывают трёх типов, в каждом по пять уровней мощности. Прокачивать их тоже можно. Для этого объединяем три одинаковых самоцвета и получаем камешек рангом повыше. Эта простейшая технология даёт серьезную прибавку к здоровью и силе атак, а также пополняет кошелёк.

К слову, о деньгах. В мире Shadow of War по-прежнему в ходу серебряные мирианы. В местном магазине за них дают сундуки со снаряжением (каким конкретно, определяет слепой жребий) и соратников (о них ниже). Более редкие товары продают за золото, то есть за настоящие деньги. Хорошая новость: микроплатежи ненавязчивы, без них легко обойтись. Более того, разработчики утверждают, что все «премиумные» предметы игрок рано или поздно сможет получить самостоятельно.

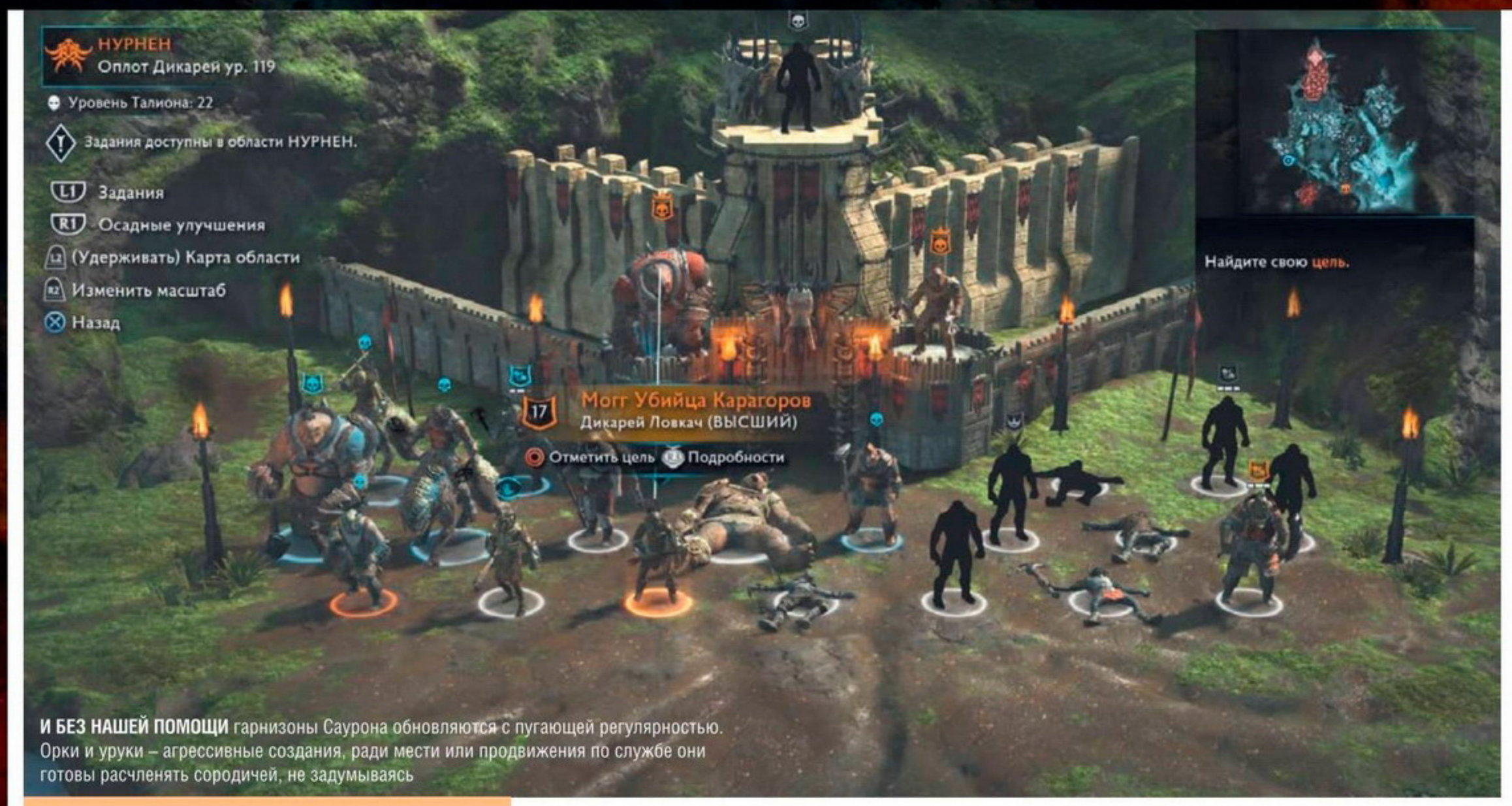
ТЫ МОЙ ДРУГ, Я ТВОЙ ВРАГ

Главная и широко разрекламированная особенность Shadow of War – штурм фортов – открывается только во втором акте. Здесь же Nemesis наконец начинает работать на полную мощь, создавая новые, непредсказуемые ситуации. И вдруг вертикаль власти прислужников Саурона раскрывается с неожиданной стороны.

Те же капитаны из бесперебойного источника снаряжения становятся ценными союзниками. Пример из нашего прохождения: мы завербовали морально сломленного главаря с помощью Кольца власти и отправили на помощь вражескому военачальнику – тому как раз предстояло сразиться с заклятым врагом из того же гарнизона. В назначенный час они сошлись в схватке, а когда оба достаточно ослабели, мы подчинили их обоих. То есть двумя действиями получили сразу трёх шпионов в крепости, которую собирались захватить.

Между тем, даже если подчинить всех командиров (а их девятнадцать) из одной твердыни, это не гарантирует успешного штурма. Ведь на следующей ступеньке иерархии нас ждут вожди – наиболее приближённые к правителю крепости орки. Каждый из них отвечает за опредёленное оборонительное укрепление: врата, стены или башни. Диверсия тут не сработает, проблему решают убийство или вербовка.

Но как добраться до вождей? Самый трудный, но быстрый вариант – выманить из укрытия, убив определённым способом нужное количество его солдат. Но тогда он будет сражаться вместе со своими телохранителями-капитанами. Отсюда вытекает



И БЕЗ НАШЕЙ ПОМОЩИ гарнизоны Саурона обновляются с пугающей регулярностью. Орки и уруки – агрессивные создания, ради мести или продвижения по службе они готовы расчленять сородичей, не задумываясь

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Текст переведен на русский, в отличие от озвучки на пяти иностранных языках. В редких случаях, например при прослушивании гондорских записей, субтитров нет вовсе.

второй вариант: предварительно ликвидировать охранников или заменить их своими ставленниками, которые в нужный момент всадят вождю нож в спину.

В конечном счёте чем тщательнее вы подготовитесь к осаде, то тем больше ваших солдат доберётся до врат крепости. И аналогично – чем больше командиров останутся верны силам зла, тем сильнее будет отпор. Но, независимо от этих переменных, задачи в каждой крепости одинаковые: захватить контрольные точки и свергнуть правителя.

Но долго пировать в завоёванном форте не удастся, рано или поздно враг попытается отбить его. Тут уже вам придётся проявлять чудеса оборонительной тактики. Нужно выбрать улучшения для защиты крепости, купить их за серебро, назначить вождей и выдать каждому зону ответственности. Грамотный выбор правителя тоже не повредит – и не забудьте вложиться в его стражу, эти инвестиции окупятся сторицей. К тому же командира можно быстро прокачать до уровня Талиона, выставляя его на арене против ИИ-соперников. От прогресса подопечных будет расти и мощь форта. Наконец, когда атака начнётся, не торопитесь выходить за стены. Помимо очевидной защищённости, здесь у вас будет больше времени на манёвры и принятие решений.

Впрочем, и без поражения в масштабном сражении потерять всё в Shadow of War очень легко. Орки коварны, верный соратник однажды может переметнуться. И полбеды, если от чар очухался один из военачальников, который ныне жаждет мести. Страшнее, когда предаёт выбранный правитель форта, – тут винить остаётся только себя. С нами подобное случалось дважды, и оба раза приходилось заново отбивать целые области. К счастью, почти в каждой крепости и регионе игра позволяет пропустить подготовительный этап и сразу перейти к штурму.

■■■

Когда вышла Shadow of Mordor, журналисты предвещали повсеместное распространение систем наподобие Nemesis в видеоиграх. Спустя три года мы видим, что этого не случилось. Оттого возвращение в Мордор, где не всё логично и предсказуемо, особенно радует. При этом студия **Monolith** проделала огромную работу над ошибками первой части. Middle-earth: Shadow of War и без Nemesis может похвастать отполированной боёвкой и прокачкой не хуже, чем в полноценных RPG, не говоря уже о добавленных стратегических элементах. Игра в игре, где каждый найдёт себе развлечение по душе. ■

ПОРАДОВАЛО:
– история, за которой интересно следить;
– продвинутая прокачка;
– редкий, но всегда удачный юмор;
– система захвата крепостей;
– улучшенная Nemesis.

ОГОРЧИЛО:
– мелкие недоделки и баги;
– второстепенные задания увлекательнее не стали;
– монотонный захват территорий.

ВЕРДИКТ
Shadow of War очень органично сочетает отличный боевик, ролевые элементы и стратегию в духе tower defense. А в комплекте с доведённой до ума системой Nemesis это одно из лучших предложений на рынке в жанре «приключение на десятки часов». И одна из лучших игр по мирам Толкина на сегодняшний день.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отменно»

ЖАНР Экшен, стелс
ИЗДАТЕЛЬ Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК Arkane Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel i5-2400, 8 ГБ, 2 ГБ видео

DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER

ВПОЛЦЕНЫ, ВПОЛСИЛЫ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Продолжение серии **Dishonored** с самого анонса легко было спутать с DLC. Тем не менее в **Arkane Studios** всячески подчёркивали, что их новое творение – это самостоятельная полноценная игра, просто она несколько короче, использует наработки сиквела и стоит дешевле.

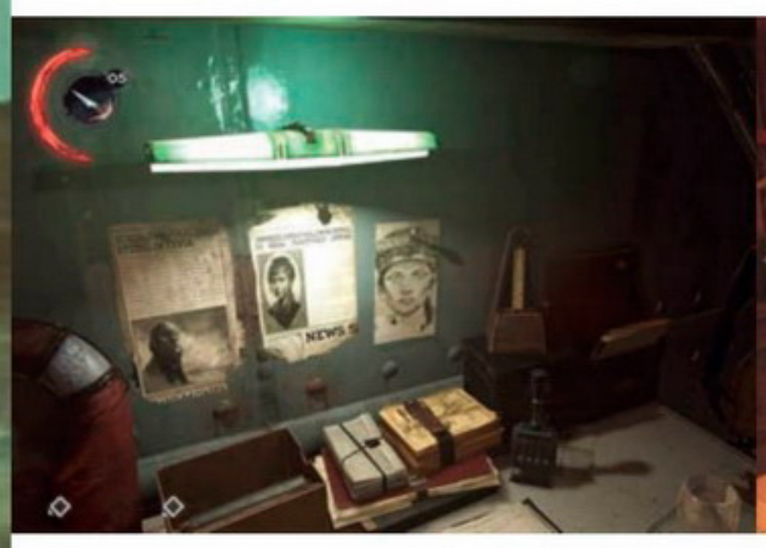
И всё же куда больше **Death of the Outsider** напоминает именно дополнение. Добротное, местами увлекательное, но во многом слабее оригинала.

ДЕЛАЙ ВЫБОР

На вторую часть игра похожа как близняшка: разработчики используют те же механики, иногда возвращаются в старые локации. Как и раньше, Dishonored – это история про свободу выбора и изобретательность. Просторные уровни с кучей дорог, задач и возможностей, целый набор инструментов и способностей – в этой песочнице вам и предстоит искать себе занятия.

Их тут, к слову, достаточно: можно двигаться по сюжету, а можно выполнять разнообразные контракты (одно из главных нововведений). Ну или просто исследовать мир, чтобы обнаружить, например, в подвале у милой девушки-таксидермистки запертых людей.

Никуда не делась и вариативность решений. Цели не обязательно убивать, а добраться до них можно очень разными путями: вырезать всех врагов по дороге или обойти их стороной, подстроить какой-нибудь несчастный случай или найти способ устранить «жертву» без насилия. Регулярно попадаются нестандартные миссии. Как вам контракт на уличного мима, убийство которого нужно обставить как несчастный случай? Или ограбление банка? Ведь и проникнуть туда нужно (крыша и канализация к вашим услугам), и охранные системы как-то обойти.



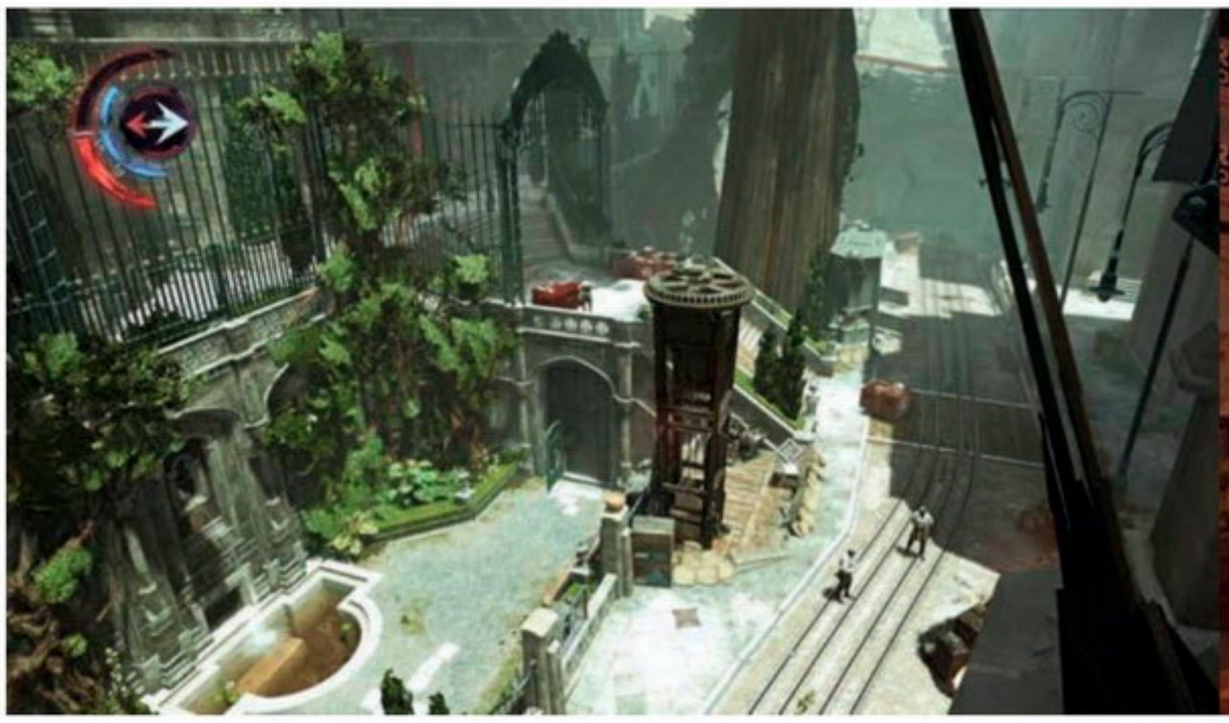
ИНОГДА диалоги и записки позволяют найти альтернативный путь к цели

ОДНО И ТО ЖЕ

Поначалу экспериментировать особенно интересно, ведь таких ограничений, как шкала хаоса или маны, для способностей теперь нет.

Но через какое-то время в глаза бросается почти полное отсутствие новых идей. Путешествуя по Карнаке, уже приблизительно знаешь, где тайники и о чём будут дневники. Да и большинство задач уже решалось не раз. Постепенно огорчают и уровни: если первые три главы представляют собой полноценные комплексные песочницы, то финал мало чем интересен.

Разнообразить процесс могли бы новые способности, только их тут всего две: возможность летать в виде призрака (что-то вроде дрона из проектов **Ubisoft**) и времен-



БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ЗАДАНИЙ можно пройти разными путями, но ближе к концу вариативность сходит на нет

ВО МНОГОМ эмоции будут зависеть от того, прошли ли вы оба DLC к первой части. Если нет, то лучше с Death of the Outsider повременить

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: 9 часов

ЕСЛИ ВЫ ЖДАЛИ ДАУДА, то огорчим – его здесь мало. Однако роль у пожилого убийцы по-прежнему весомая

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра полностью переведена. Недочёты встречаются, но и озвучка, и тексты оставляют в целом приятное впечатление.

ное принятие облика другого человека – почти как в **Hitman**. Есть здесь и знакомая телепортация, но реализована она иначе: создаётся копия, на месте которой можно оказаться по нажатию кнопки.

Само по себе это довольно интересно, но в бою, кроме гранат, мин, дротиков и меча, применить толком нечего. О да, даже так устранять противников получается вполне задорно, но в номерных частях Dishonored сражаться было всё же приятнее.

СМЕРТЬ ЧУЖОГО

Впрочем, фанаты серии ждали Death of the Outsider по большей части ради ответов на вопросы: кто же такой Чужой, что с ним произошло, как он получил свои силы и чего хочет? Ведь раньше нам если и рассказывали его биографию, то крайне расплывчато. Новая игра как раз замахнулась на то, чтобы расставить все точки над «ё».

Увы, но подкачал и сюжетный план. Уже знакомые нам убийцы Билли Лёрк и Дауд решили уничтожить едва ли не самого могущественного персонажа. На этом можно было выстроить отличную историю, ведь прошлое у этих товарищей богатое.

К сожалению, характеры почти не раскрываются: если вы не играли в предыдущие части серии и DLC, то симпатизировать героям почти невозможно. Понять их стремление любой ценой *«убить Чужого»* получается с трудом, да и сам Чужой «плосковат». Ответы даются, но словно бы вскользь и нехотя...

Почти все истории и персонажи обрисованы лишь контурно. Возможно, сказалась бюджетность: роликов и диалогов здесь немного, а те, что есть, поданы в виде коротких карандашных зарисовок. Всё это можно было бы компенсировать нарративным дизайном, в котором Arkane Studios всегда была сильна. Только вот большая часть дневников полна «воды», а разговоры с крысами, новое, потенциально выдающееся умение героини (хотя, по сути, лишь замена сердцу из предыдущих частей), обыграно слабовато.

■■■

В Death of the Outsider всё сделано словно бы вполсилы и с кучей традиционных для серии проблем. Игра получилась короткой (при желании проходится за четыре часа), а сама история поверхностна.

Да, здешний мир по-прежнему хорош и в него приятно снова окунуться, а первые три главы (то есть большая часть) не на шутку увлекают. Так что тем, кому не хватило предыдущих игр, продолжение всё-таки понравится, но, если вы ждали полноценного развития истории и красочного финала, игра может разочаровать. ■

ПОРАДОВАЛО:
– вариативные первые главы;
– хоть какие-то, но всё же ответы на вопросы;
– интересный мир;
– система контрактов.

ОГОРЧИЛО:
– скучные последние задания;
– мало способностей;
– разработчики повторяются;
– некоторым сюжетным линиям не хватает детализации.

ВЕРДИКТ
Death of the Outsider – далеко не провал, но такую важную для вселенной историю можно было рассказать куда интереснее.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,5
«Достойно»

ЖАНР Хоррор
ИЗДАТЕЛЬ Aspyr
РАЗРАБОТЧИК Bloober Team SA
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i3 3,4 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

>OBSERVER_

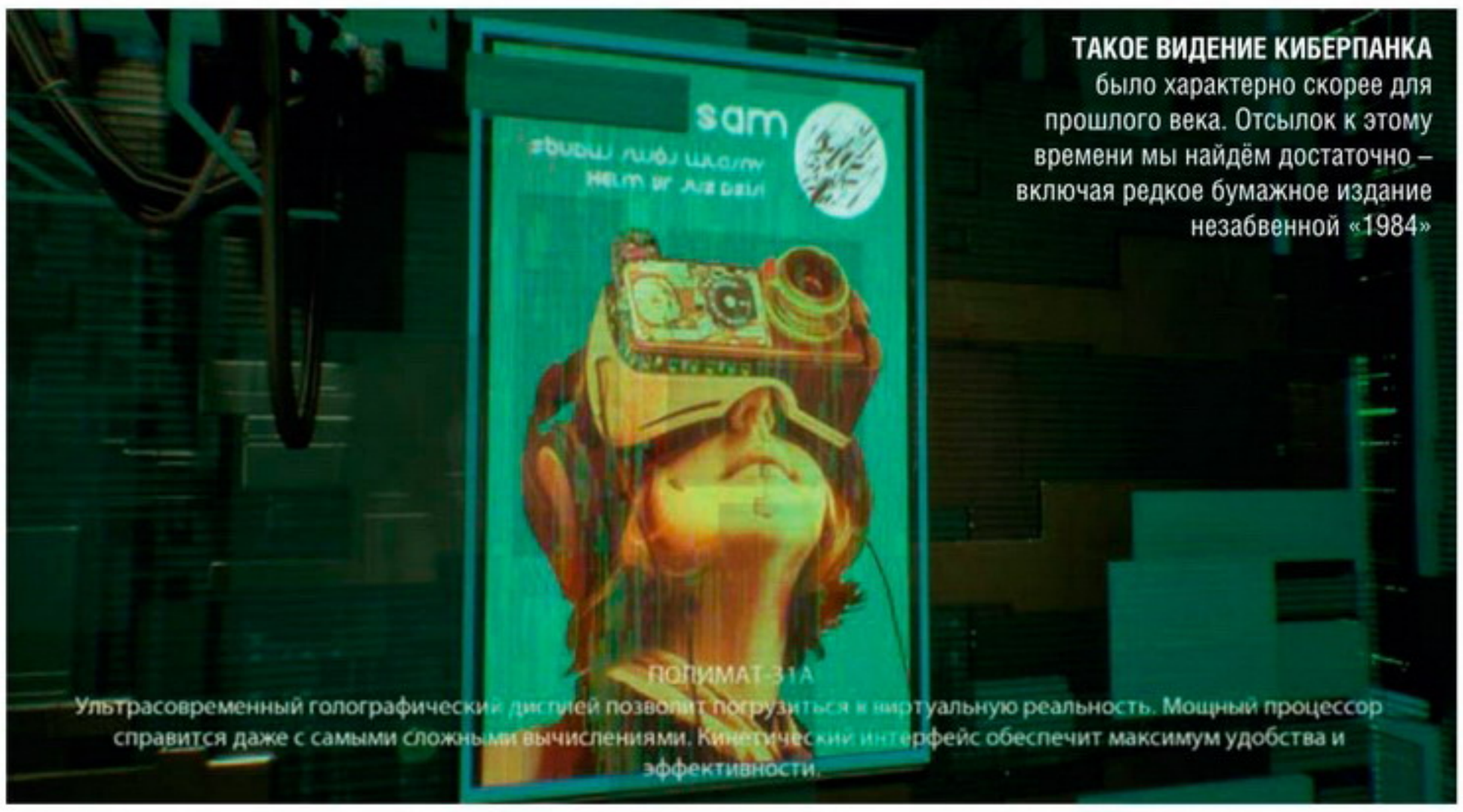
УЖАСЫ КИБЕРПАНКА

ЕЛИЗАВЕТА ПОЛЯКОВА

В начале 2016 года малоизвестные разработчики из **Bloober Team** выпустили свою первую игру в жанре ужасов и не промахнулись. **Layers of Fear** многим запомнилась благодаря непредсказуемой обстановке комнат и коридоров, которая менялась чуть ли не каждую секунду (достаточно было повернуть камеру в противоположном направлении). Игра получила изрядное количество положительных отзывов, заняла определённую нишу и выделилась на фоне тех же **Outlast** и **Amnesia**.

Разумеется, после такого успеха студия не могла не задуматься о развитии своих идей в следующей игре – пусть и в совершенно другом сеттинге.

Так появилась >observer_.



ТАКОЕ ВИДЕНИЕ КИБЕРПАНКА было характерно скорее для прошлого века. Отсылок к этому времени мы найдём достаточно – включая редкое бумажное издание незабвенной «1984»

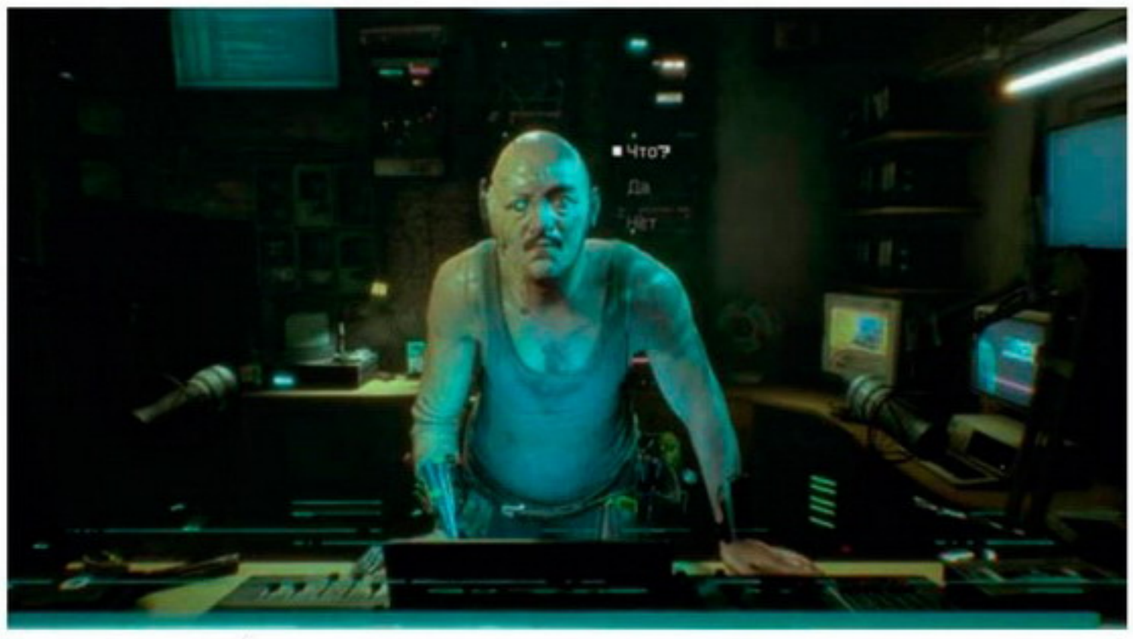
THE YEAR IS 2084

Сюжет переносит нас в будущее, где правит киберпанк. Дополненная реальность уже вовсю перекрывает реальность настоящую, аугментации встречаются повсеместно, а люди живут и дышат технологиями и не представляют себе жизни без них. Добавим, что богатые угнетают бедных, корпорации – зло, что паразитирует на проблемах населения... Налицо самая настоящая антиутопия. И этому есть разумное объяснение.

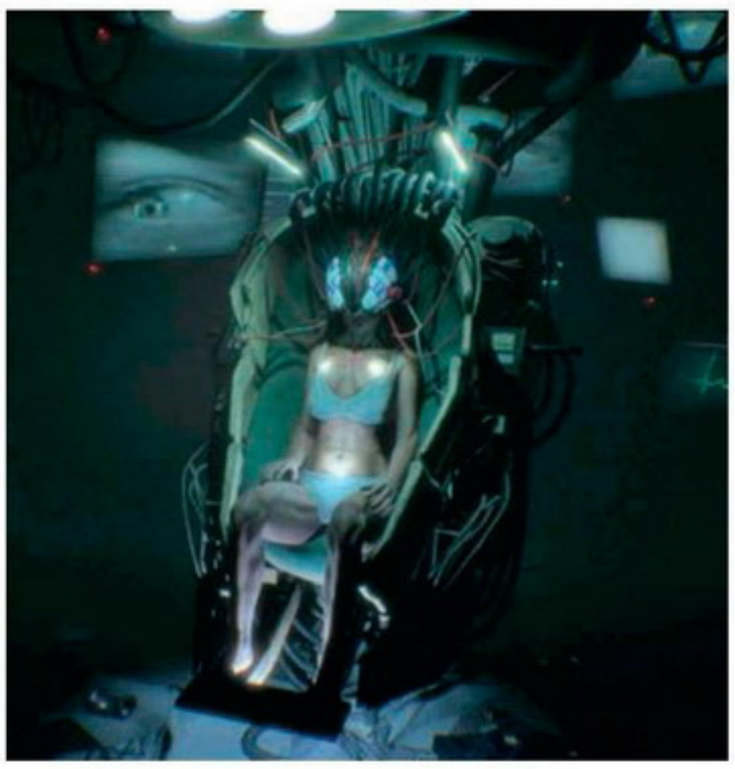
Всё началось с цифровой эпидемии, которую назвали нанофагом. Она распро-

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Есть русские субтитры. Кое-где допущены ошибки, но в целом перевод хороший.

НЕКОТОРЫЕ ЛЮДИ по собственному желанию отказались от всех аугментаций



МЕСТНЫЙ КОНСЬЕРЖ умом не блещет. Ну хоть помощник из него вышел толковый



странилась почти на весь мир и перевернула жизнь относительно мирного общества с ног на голову. В частности, досталось и бывшей польской столице – Кракову, где происходит действие игры. После заразы, которая уничтожила тысячи аугментированных людей, началась война, и победу в ней одержала корпорация «Хирон». Получив неограниченную власть, компания неторопливо перекроила мир под себя и загнала в трущобы всех бедняков. Угнетённые стали справляться с тяготами по-своему. Кто-то начал промышлять нелегальными деталями на рынке, иные же выбрали пассивный эскапизм и добровольно заточили себя в виртуальной реальности.

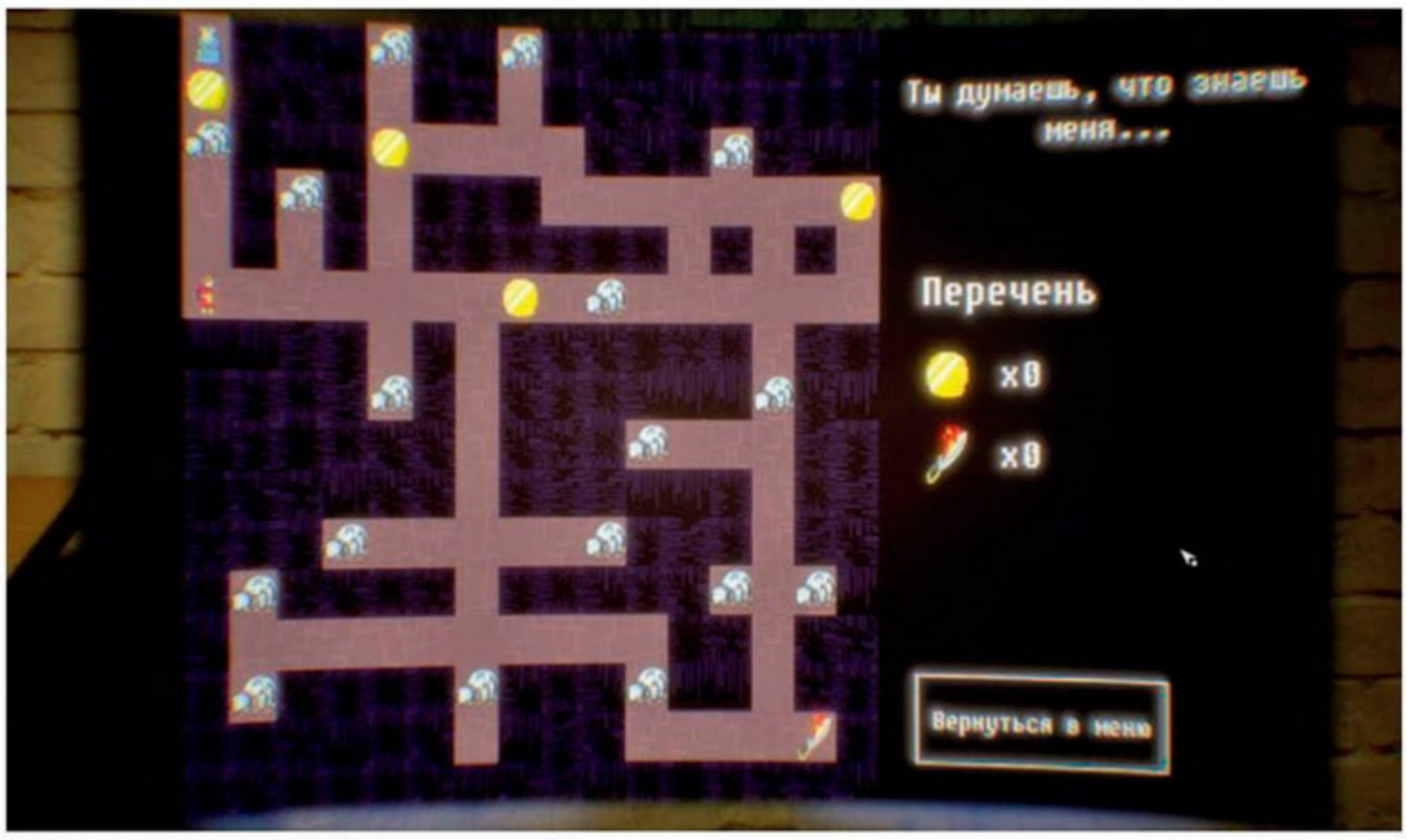
Вся эта ситуация, в свою очередь, породила особую касту людей, *наблюдателей* (Observers), чья специальность – допросы с помощью прямого подключения к мозгу жертвы. Ментальное присутствие в голове любого человека стёрло грань между возможным и невозможным. Личное стало достоянием общественности, и речь не только об информации: наблюдатели легко могли вытащить на всеобщее обозрение самые потаённые людские страхи. Неудивительно, что детективов с такими способностями многие стали избегать.

СИМУЛЯТОР ЧАСТНОГО ДЕТЕКТИВА...

Собственно, за одного такого детектива нам и предстоит играть. Дэниел Лазарски, а именно так зовут главного героя, чертовски устал от этой работы. Ему бы выспаться, отдохнуть... Но не выходит. К тому же на связь вышел его сын, расставание с которым многие годы мучило сыщика. Радостную встречу придётся отложить, что-то здесь явно нечисто. Почему он позвонил именно сейчас? Где пропадал все эти годы? Откуда такая секретность? Вопросов очень много. Дэниел спешно пеленгует сигнал звонившего и спешит за ответами в краковские трущобы.

Прибыв на место, детектив Лазарски выясняет, что звонок исходил из жилища

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена автором
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: 8 часов



WITH FIRE AND SWORD: SPIDERS – игра в игре. Или не совсем?

некоего Леона Грабинского. Узкие коридоры, маленькие пространства одновременно жутких и уютных квартир дешёвого дома – примерно так можно описать место, в котором наш герой будет наматывать бесконечные круги. Ведь после ещё одной загадки, выявившейся в квартире Грабинского, он понимает, что расследование будет по-настоящему долгим.

Для изучения определённых объектов у детектива есть глазные имплантаты, которые позволяют сканировать предметы и вещества биологического характера. Кроме того, в них встроен прибор ночного видения. Расширения явно полезные, но на деле они часто нужны только для вскрытия замков и осмотра места преступления.

Большую же часть игры мы ходим, допрашиваем свидетелей (только через домофон; единственный, кого мы тут видим вживую, – это консьерж) и временами влетаем в скримеры, которые помогают поддерживать напряжение. Если бы не они, >observer_ вполне сгодился бы на роль типичного симулятора ходьбы.

Не обошлось и без приятных бонусов в виде коллекционных предметов, раскиданных по всему зданию. Так, иногда Дэниел натыкается в квартирах жильцов на компьютеры с пиксельной мини-игрой With Fire and Sword: Spiders. В разных местах доступны разные уровни, но тенденция очевидна – кажется, этой головоломкой увлечены все квартиранты до единого. И мы тоже.

...И СУМАСШЕДШЕГО ТОКСИКОМАНА

И тут мы натыкаемся на логичный вопрос. Если игра – идейная наследница Layers of Fear, то где всё это безумие? Мы же сами только что сказали, что это симулятор ходьбы с парочкой скримеров? Что ж, отвечаем. Безумие в игре тоже есть, но в основном оно сосредоточено в нейродопросах.

Помните алгоритм изменения воспоминания в **Remember Me**? Здесь нас ждет нечто похожее, только с уклоном в соответствующий жанр. Детектив подключается с помощью специальных проводов напрямую к мозгу человека, которого хочет допросить, и попадает в его мысли. Там он должен пройти из точки А в точку Б, чтобы получить ответы. Но по пути его сопровождает настоящая психоделия. Вот уж где проявилась фантазия авторов!

Чужая голова – чужие правила. Здесь никогда не угадаешь, что ждёт тебя за следующим поворотом. Статичный кадр, полный непередаваемого ужаса, или феерия бесконечных одинаковых коридоров – каждый допрос показывает нам разные картины. А ещё здесь есть типичные прятки с монстрами. Хотя в >observer_ они кажутся несколько чужеродными. Ну негоже копу передвигаться гуськом, прячась от вымышленных существ, – в конце концов, они даже не в его голове!

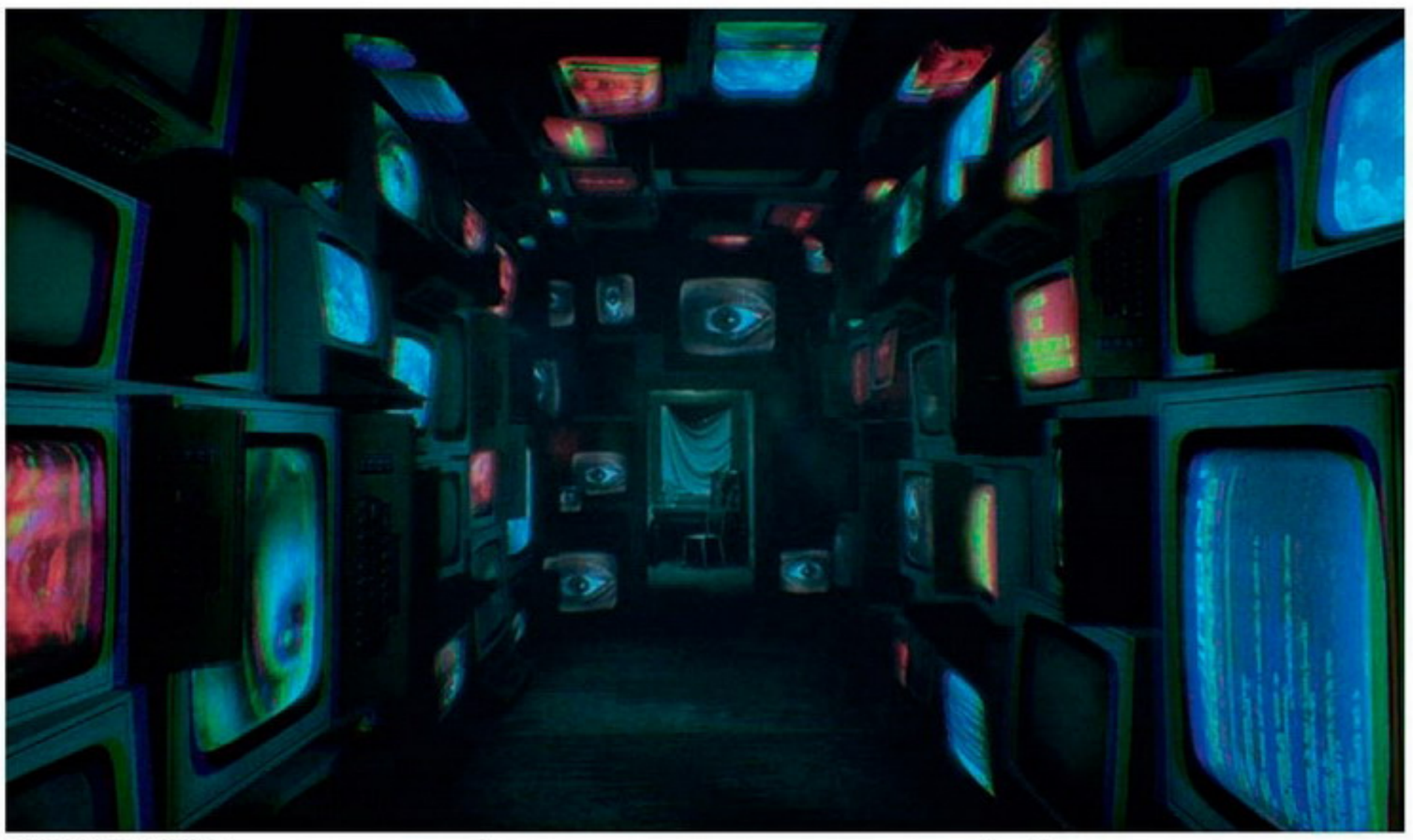
Вмешательство в чужую «систему» без последствий не обходится. После допроса герой облегчённо выдыхает, но от частых посещений разумов других людей детектив Лазарски начинает и сам сходить с ума и видеть различные артефакты. Со временем этот недуг будет прогрессировать, галлюцинации станут преследовать его и в реальном мире. И, конечно же, нам расскажут, почему сын решил так внезапно связаться с отцом...

■■■

>observer_ не совсем хоррор в привычном понимании этого слова. Сочетание монотонной ходьбы и молниеносного забега по стране жутковатых воспоминаний напрочь лишает игру возможности угодить поклонникам только одного стиля. Зато любителям жанровых экспериментов она точно придётся по вкусу.

Ну и, разумеется, Рутгер Хауэр. Без него эта игра была бы куда менее атмосферной. Благодаря лицу и голосу актера уже с первой сцены можно поймать несколько отсылок к тому же «Бегущему по лезвию» и прочувствовать атмосферу настоящего мрачного киберпанка. К тому же здесь неплохой сюжет и есть кусочки дополнительных историй, раскрыть которые смогут только самые заинтересованные.

И, наверное, именно так и надо проходить >observer_. Неспешно идти по следу, разговаривать с жильцами и узнавать, чем живут окружающие, чтобы проникнуться миром игры. Утопать в жутких воспоминаниях мёртвых, стараясь понять, что с ними произошло, и при этом не сойти с ума. ■



МЫСЛИ ХАОТИЧНЫ, память не всегда отображает реальную картину произошедших событий

ПОРАДОВАЛО:
– интересный сюжет;
– стильный киберпанк;
– дизайн локаций;
– внимание к деталям.

ОГОРЧИЛО:
– немного надоевшие приёмы запугивания игрока.

ВЕРДИКТ
Редкий представитель жанра хоррор, который прежде всего цепляет атмосферой, а потом уже приковывает внимание игрока за счёт привычных уловок.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»

ЖАНР Экшен, файтинг
ИЗДАТЕЛЬ Devolver Digital
РАЗРАБОТЧИК Sloclap
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i7-950, 4 ГБ, 2 ГБ видео

ABSOLVER

ПУТЬ СЖАТОГО КУЛАКА

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Нет, вы не ошиблись. У нас действительно две рецензии на игры с очень похожими названиями. Что же тут поделать, если вышли они почти синхронно?

Ваша страна, империя Адал, находится в упадке, и ей нужны защитники. Элитные миротворцы, в совершенстве владеющие рукопашным боем, символы веры в крепость тела и духа – «абсолверы». Одним из них вы и попытаетесь стать. У вас есть маска, защищающая от голода, жажды и смерти. Есть время, возможности и бесконечное число попыток. Осталось только найти достойных соперников, скитаясь по развалинам могучей империи.

ИЩУЩИЙ ДА ОБРЯЩЕТ

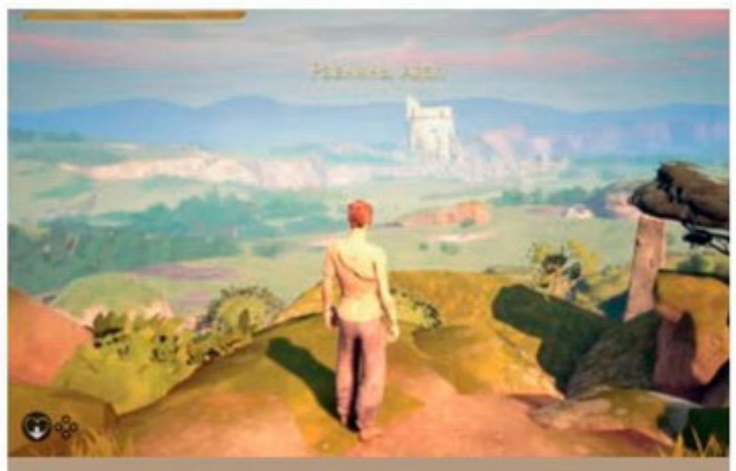
Сразу после интригующей завязки Absolver становится поистине странной. Рассредоточенной. Разработчики попытались реализовать целую прорву идей разом, и это заметно: одни концепции взаимодействуют друг с другом на ура, другие же кое-как. Но ничто не кричит об этом диссонансе так сильно, как сама структура игры.

После коротенького обучения Absolver выбросит вас на просторы империи Адал с единственной целью – победить всех боссов и мини-боссов, чтобы добраться до верха башни в центре мира. Но эта задача станет ясна только после часа блужданий и нескольких разговоров с NPC. А засим останется только ходить из локации в локацию, выбивая дурь из всех мобов на пути. Авось среди них окажутся «меченые», необходимые для прогресса по сюжету. Привыкайте – никто не говорил, что в «абсолверы» посвящают за красивые глаза.

Судя по всему, глобальный мир задумывался разработчиками как основная песочница, где игроки будут проводить большую часть времени. В нём обитают как друзья, так и враги, причём последними могут стать не только ИИ-болванчики, но и живые игроки: мы исследуем Адал бок о бок с энным числом других претендентов. Бой может начаться в любую секунду, и для драки не нужно спрашивать разрешения. Реализм!

Благодаря этому Absolver порой создает неповторимые ситуации. Случайные знакомства, стычки, спонтанная дружба и соперничество – без него никуда. Можно взять в напарники первого попавшегося путника, вместе избить босса, тут же подраться (без каких-либо причин) и, поклонившись, разойтись. И всё это – без единого слова, всё общение ограничено набором экспрессивных жестов.

«Сюжетка» Absolver всеми силами старается передать опыт самых настоящих странствий. Минималистский саундтрек отлично сочетается с визуальным стилем, явно вдохновлённым классической японской живописью. Приглушённые блёклые тона и схематичность пейзажей контрастируют с поразительным количеством деталей. В архитектуре, анимациях, планировке уровней – даже в одежде персонажа. Вы



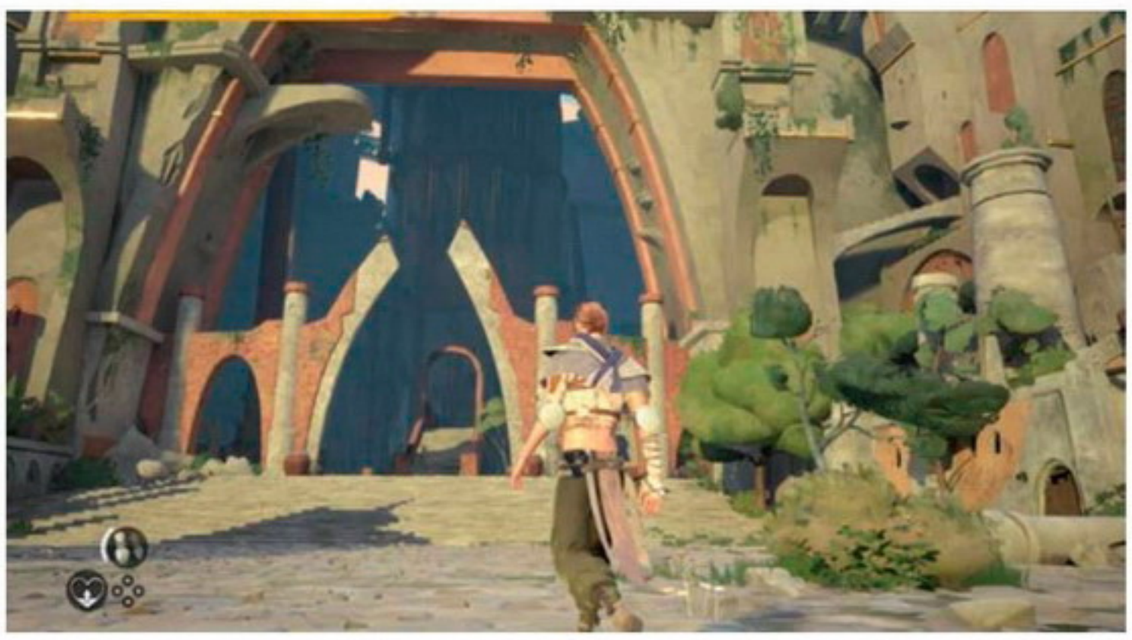
КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 23 часа

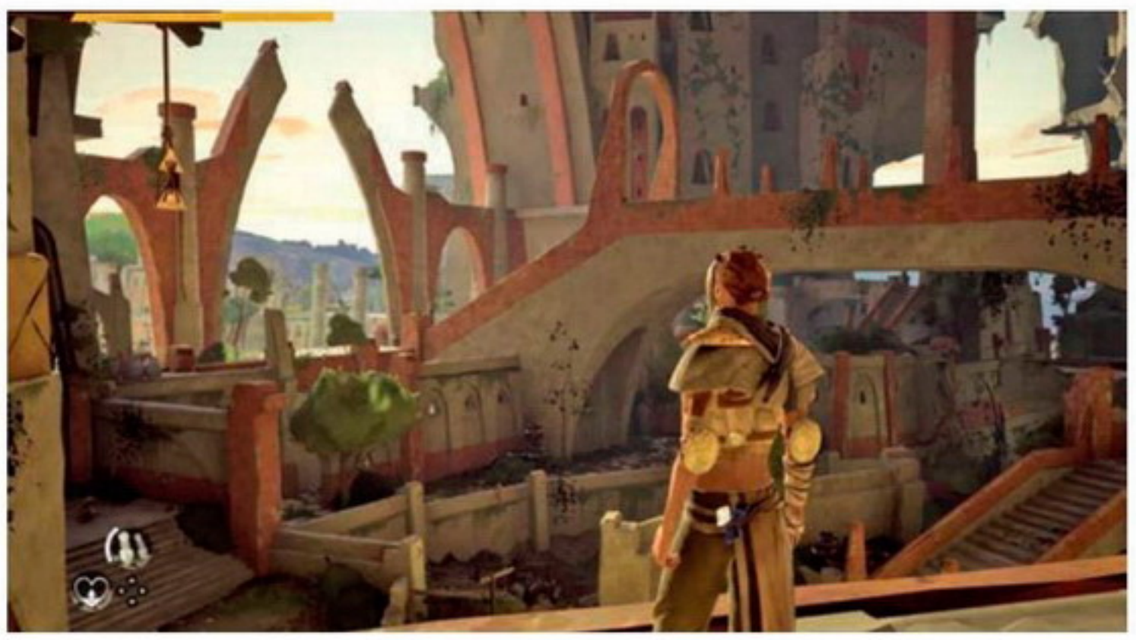
смотрите по сторонам, слушаете тишину и чуть ли не кожей ощущаете меланхолию скитаний по мертвому миру, где каждая встреча – с другом ли, с врагом ли – воспринимается как событие. Передышка от одиночества.

Как бы хорошо все это ни звучало с эстетической точки зрения, с позиции геймплея есть проблемы. Главная из них – тривиальная *скука*. Мир Absolver выстроен по принципу мира **Dark Souls**: все локации связаны, в каждой обитают определённые противники и спрятаны одноразовые нычки с лутом.

Однако нет ни ориентиров на местности, ни возможности телепортироваться к разным алтарям, которые тут играют роль костров. А ещё нет никаких ловушек, опасностей и рисков, кроме случайных враждеб-

АЛТАРЬ НА МОСТУ УПРАВЛЕНИЯ – уютнейшее местечко. У балкона можно изучать карту мира, но разобраться в ней всё равно не получится





НЕСМОТРЯ НА РАЗРУХУ, пейзажи Absolver выдаёт захватывающие. Все эти детали, освещение, природные краски...

ных претендентов. Зайти «не туда» физически нельзя, потому что мобы подстраиваются под уровень героя и никогда не будут сильнее вас. Боссы и «меченые» годятся только для фарма масок и предметов одежды. А после того, как вы пройдёте сюжет, в мире не поменяется вообще ничего.

Атмосферные прогулки по постапокалиптическим просторам очень быстро мутируют в нудный, крайне раздражающий бэктрекинг: найти правильный путь можно только наобум, заглядывая в каждую щель. Ещё хуже всё делают непостоянные возрождения мобов и привычка игры бросать в каждый бой сразу двоих или троих противников. Групповые бои – это не сложно, но долго. И «долго» не значит «интересно».

Но не расстраивайтесь на этот счёт. Одиночный режим всё равно служит одной большой тренировкой перед выходом во взрослый мир – в бои с другими игроками.

ТЫСЯЧА КУЛАКОВ

Прокачка и боевая система – главное достоинство Absolver. Разработчикам стоило делать особый упор на боёвку в рекламной кампании: это тот редкий случай, когда фишка играется лучше, чем обещали.

Ваш претендент состоит из множества переменных, но две основные – это боевой стиль и колода приёмов. На старте игры можно выбрать один из трёх стилей, каждый из которых включает собственную стартовую колоду и уникальную защитную способность. Адепты виндфолла умеют увёртываться не только вбок, но и по вертикали, здоровяки кальты принимают удары на грудь, игнорируя оглушение, а консервативные форсейкены парируют, выигрывая время на контратаку. Позднее к списку присоединится стаггер – стиль «пьяного мастера», сочетающий атаку с защитой.

Не заморачивайтесь насчёт выбора стиля в самом начале, потом можно выучить все, если найти мастеров. А вот о колоде приёмов лучше начать беспокоиться сразу.

Персонаж умеет принимать четыре стойки, отвечающие за угол поворота корпуса. Во всех стойках есть три слота под удары, из которых и создаётся комбо для этой конкретной стойки. Все приемы без проблем «отменяются» друг в друга, а если хорошо подобрать колоду, то комбо будут продолжать друг друга бесконечно. Одна стойка перетекает в другую, удар идёт за ударом – и луп закончится только вместе с запасом выносливости.

Вариаций ударов в игре наберётся на добрую сотню, а то и больше. Хуки, джебы, хэймейкеры, подножки, хайкики, финты из традиционного кунг-фу, силовые приёмы прямиком из барных драк... Глаза не просто разбегаются – они улетают на разные континенты! И разнообразие не только визуальное: у каждого удара свои хитбоксы, скорость, время восстановления, поворот корпуса, а иногда ещё и особые свойства. Отдельные виды наносят увеличенный урон по блоку, дают броню, игнорируют удары по верху или низу или вовсе имеют встроенный блок.

Единовременно «с собой» можно взять только 12 основных и 4 альтернативных приема. Прибавьте к этому способность стиля, оружие и магию осколков (о них позже) – арсенал получается гигантским. Обилие возможных связок, комбинаций и трюков доведёт до припадка любого перфекциониста. Подбирать «тот самый» набор можно сутками напролёт, а потом ещё столько же проверять его на других людях, которые с таким же тщанием собирали собственную колоду. Эволюционировать и менять подход к игре хоть после каждой схватки не только можно, но и нужно – лишь в постоянном развитии можно достичь совершенства.

КУНГ-ФУ ШАХМАТЫ

Боевая система Absolver достигла очень важных, в чём-то даже ключевых для жанра успехов. И речь здесь не только о том,

ВЕРДИКТ

И ЭТО ТОЛЬКО МАЛАЯ ДОЛЯ
возможных завершений одного комбо.
Первые два удара имеют ещё больше вариантов

Esc Назад

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Субтитры переведены на русский, грубых ошибок нет. Хотя отсутствие стилизованных шрифтов печалит.

С ТАКОЙ ТОЛПОЙ даже вдвоём не справиться.
А ведь пять минут назад там был всего один враг

насколько интересно ковыряться в собственной колоде приёмов. На бои интересно даже смотреть со стороны. В студии **Sloclap** постарались на славу, и анимации движений великолепны. Все приемы выглядят и ощущаются правильно: в них сочетаются одновременно абсурдная ловкость и реализм. При этом Absolver не требует заучивать длиннющие комбо, можно долбить по одной кнопке, а связки всё равно будут радовать глаз замысловатостью. Более того, запутанные финты – это не красивость, а реальное тактическое преимущество, потому что такие удары очень сложно парировать. Часто вы такое видите в файтингах? Мы – нет.

Всё это мелочи, но они имеют значение. **Street Fighter V** стала такой красочной и «казуальной» именно для того, чтобы на неё было интереснее смотреть. А в Absolver даже хитрейшие тактические приёмы выполняются нажатием пары кнопок, и это смещает всю хардкорность дуэлей в область игр разума, а не механического навыка.

Равнодушие к навыку игрока Absolver компенсирует высочайшей требовательностью к «соображалке». В отличие от прочих файтингов, здесь нет заранее известных матчапов: нельзя по одному взгляду на противника моментально понять, с чем придётся столкнуться. Поменять свою колоду посреди боя, чтобы тут же подстроиться под оппонента, тоже не выйдет – обходитесь теми инструментами, что есть. Умение читать соперника – незаменимое оружие, которым никак не овладеть за пару боёв. Словом, на дуэльной арене мы сражаемся не с персонажем, а с *человеком*. Разница довольно велика.

Изучать новые приемы можно только одним способом – успешно защищаться от них в бою до тех пор, пока персонаж не «поймёт», как проворачивать этот трюк. С одной стороны, это уморительно: чтобы нафармить какой-то приём, вам надо не избить его обладателя, а самому ловить тумаки. Причем долго и осторожно. В любом файтинге, наблюдая за действиями соперника, мы в каком-то смысле становимся сильнее: заучиваем его повадки, тактику и приёмы. А в Absolver такой рост навыка игрока вплетён в механику развития его персонажа. И герой, и человек за монитором одновременно становятся сильнее.

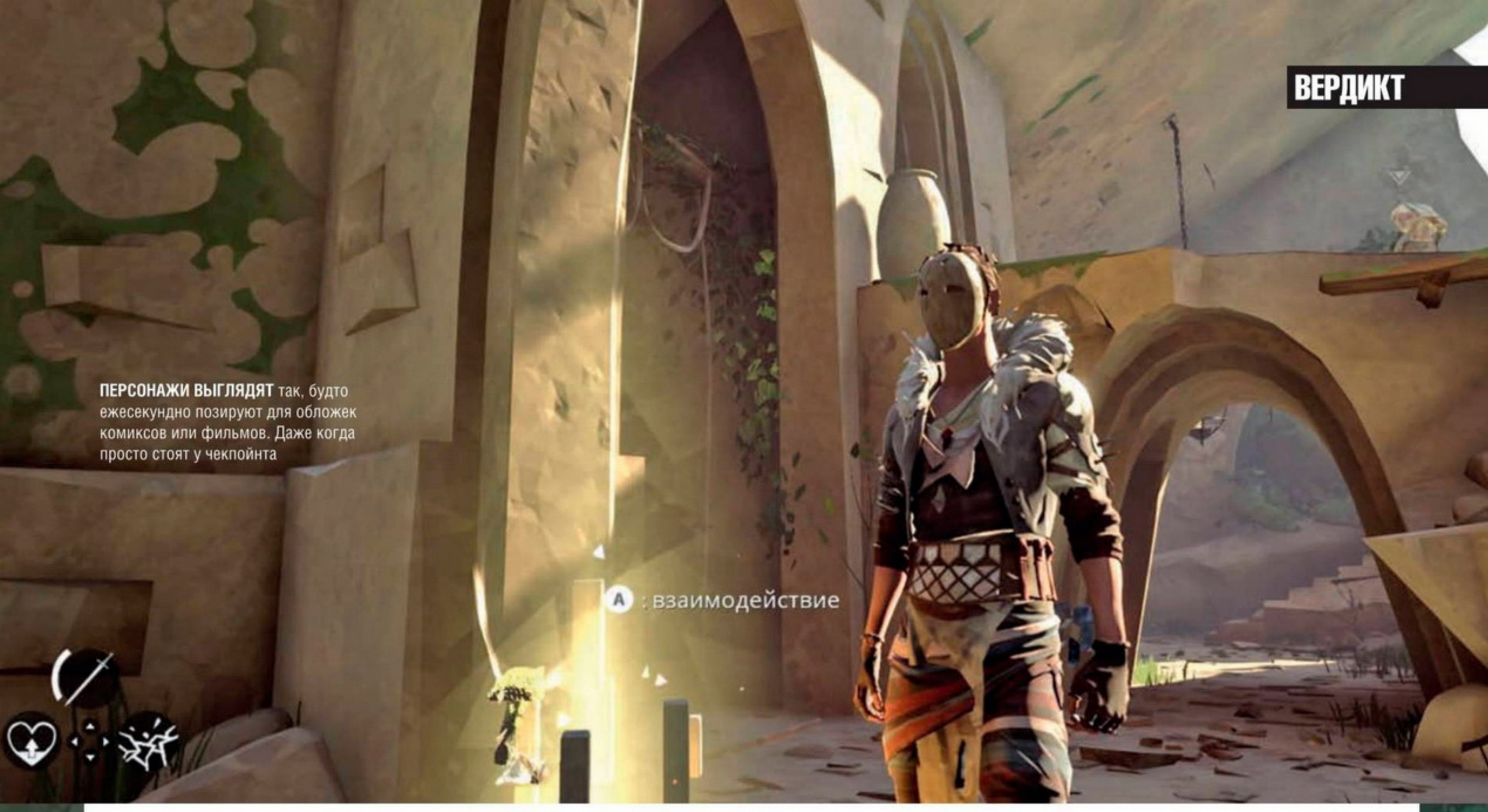
НЕТ ПРЕДЕЛА СОВЕРШЕНСТВУ

Если вам кажется, что мы немного перехвалили игру, – да, так и есть. Её хочется хвалить, ставить в пример крупным AAA-студиям, поместить в рамку и повесить на самое видное место. Absolver диво как хороша, но тем больнее нам говорить, что она просто хороша, а не безупречна. Малочисленный состав Sloclap и бюджетные ограничения напоминают о себе на каждом шагу.

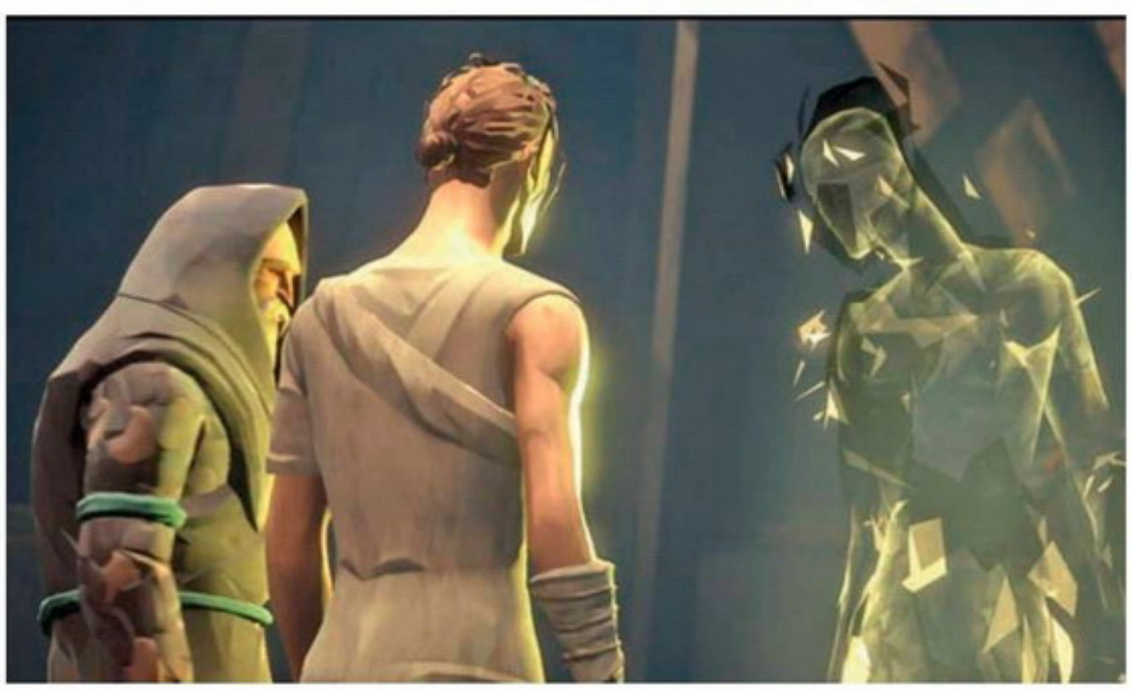
Прежде всего, система прокачки и экипировка реализованы неумело. Билды почти ни на что не влияют (у приёмов нет требований характеристик, они только слегка повышают урон), а экипировка, напротив, слишком сильно влияет на бой. Чем тяжелее броня, тем медленнее двигаешься. Лучше бы одёжка была исключительно косметической. Те же претензии у нас к возможности создавать «школы боевых искусств». Они полезны только для совсем уж новичков, а функционал их довольно беден. Если это добро слабо взаимодействует со стилями и колодами, то зачем оно вообще здесь?

Absolver активно поощряет агрессивные стили игры. Вырваться из неудержимой, будто пулеметной очереди быстрых ударов соперника *очень* проблематично. С такими противниками откровенно неинтересно играть, хотя в победе над «грязным» оппонентом и есть своё неповторимое удовольствие. Особенно раздражает стиль стаггер. Шутки шутками, но Джеки Чан разорвал бы всех «абсолверов» в клочья: быстрые и непредсказуемые анимации иногда доводят до исступления.

Магия осколков и оружие ощущаются как «костыли», непонятно как оказавшиеся в игре. Магические умения здесь выступают как механика catch-up, но всё равно воспринимаются противоречиво. Мечи и кастеты обладают собственным списком приёмов (удачи вам в изучении!), но за двадцать три



ПЕРСОНАЖИ ВЫГЛЯДЯТ так, будто ежесекундно позируют для обложек комиксов или фильмов. Даже когда просто стоят у чекпойнта



КТО ЕСТЬ ЭТА СВЕТЯЩАЯСЯ СУЩНОСТЬ, наделившая нашу маску силами, игра говорит только намёками. Мифологию из неё хоть клещами вытягивай

ИНОГДА МОЖНО ПРИСТРОИТЬСЯ к чужим заварушкам. «Дружественный огонь», кстати, включен. Смотрите, куда дерётесь!

часа в игре мы видели их в действии всего пару раз. Никто не хочет драться на мечах в игре про драки на кулаках. Логично же.

Два последних недочета уже вызывают серьёзное беспокойство за будущее игры. На момент релиза у Absolver нет никакого эндгейм-контента и целей для игроков. Лишь пустоватый мир и дуэли с отвратительным матчмейкингом. Разработчики обещают добавить 2v2, 3v3 и даже какое-то таинственное PvE, но когда и в каком виде – неизвестно. Великим и могучим «абсолверам» попросту не к чему стремиться. Даже банальный престиж а-ля **Call of Duty** или ранговое PvP спасли бы положение, но их нет.

И гвоздь в крышку гроба – баги и отвратительный пинг. Проседания fps, бесконечные загрузочные экраны, десинхронизация с сервером (дерётесь с одним боссом, а игра выкатывает второго такого же), ошибки геометрии, клиппинг… Назовите что угодно, и в Absolver оно найдётся. Обиднее всего с пингом: когда всего одно парирование может обернуть ход боя в вашу пользу, но сервер решает, что вы опоздали с нажатием кнопки, хочется костерить лично каждого разработчика. И лагать может не только дуэль – лагать может вообще всё, если вы подключены к серверам.

■■■

Несмотря на множество огрехов, неприятных промахов и недочётов, Absolver дарит уникальные впечатления, до чего многим соревновательным играм ещё расти и расти.

Первый побеждённый претендент. Первая случайная стычка в святилище Моста. Первый соперник, который оказался совсем не по зубам. Искренняя благодарность за то, что случайный путник обучил тебя чему-то новому. Серия хирургически точных контрударов и уклонений, которая кажется чистым везением. Восторг от того, что собранная колода приёмов действительно работает на других игроках. Злорадная ухмылка, которая сама собой появляется на лице, когда окончательно разгадываешь оппонента.

Игре подойдут разные жанровые ярлыки: RPG, экшен, исследовательская игра, Souls-like, файтинг – тысячи их. На самом деле Absolver – это бесконечный путь наверх, нескончаемая полоса препятствий, на которой нужно постоянно переступать через самого себя. ■

ПОРАДОВАЛО:
— простая, но безумно глубокая боёвка;
— беспрецедентный простор для экспериментов;
— запоминающийся визуальный стиль;
— высокий потолок навыка;
— тоскливая, но поэтичная атмосфера.

ОГОРЧИЛО:
— скудная сюжетная кампания;
— целый вагон багов;
— отсутствие эндгейм-контента;
— агрессивная мета;
— игру хочется назвать шедевром, но никак нельзя.

ВЕРДИКТ
Настоящий «алмаз неогранённый»: глубокий, хардкорный и непредсказуемый проект, способный затянуть на десятки часов. Недочёты есть, но преимуществ больше. Настоятельно рекомендуем Absolver всем фанатам вдумчивых браулеров.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

ЖАНР Экшен, платформер, приключения
ИЗДАТЕЛЬ Sony Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК SCE Japan Studio
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PS4

KNACK II

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4 Pro
СКОЛЬКО: десять часов

Автор этих строк прошел оригинал восемь раз, открыл почти всех Нэков и готов на девятый забег. Дело не в фанатизме по отношению к серии, просто Церни сделал всё «по олдскулу», как и обещал. В первом прохождении Knack трепала нервы. Каждая комната казалась головоломкой. Так, здесь пара гоблинов по углам, один из них с луком, второй размахивает мечом. Вырубаем дальнобойного врага, переключаемся на его напарника, но тут подъезжают танки. Одна ошибка – старт с контрольной точки, которых не так уж и много. Всё почти как в **Dark Souls**.

На второй раз становилось гораздо проще. Враги изучены вдоль и поперек, а у героя из реликтов появились дополнительные индикаторы янтаря, что позволяло чаще применять суперприёмы. Ачивка за победу над боссом без единого повреждения уже маячила на горизонте. А потом ещё один забег – на этот раз за хрустального Нэка или Нэка-вампира. Сказка!

Если забыть о системе бесконечных продолжений, то Knack здорово походила на игры не такого уж далёкого прошлого. Чистый геймплей, но с заставками, мультяшными героями и карикатурными злодеями. Подводило лишь малое количество платформенных элементов да вторичность геймдизайна. Другое дело, что обращать внимание на такие мелочи совершенно не хотелось.

КТО НА НОВЕНЬКОГО?

От продолжения требовалось всего лишь не сломать механику, подтянуть графику и собрать новый сценарий. Главное, что сделали разработчики, – кардинально изменили боевую систему. Раньше драки проходили примерно по одной схеме: заходим на уровень, определяем стратегию, валим на лопатки стреляющих врагов, обезвреживаем танки, идём дальше. Удар рукой, набор спецприемов – по сути, всё, но этого хватало с лихвой.

ГРАФИКА НЕ ТЕХНОЛОГИЧНА, но в динамике картинка смотрится опрятно и не напрягает глаз

ОН СТРАШНЫЙ ТОЛЬКО С ВИДУ. Разобрать на детали такого робота не составляет труда

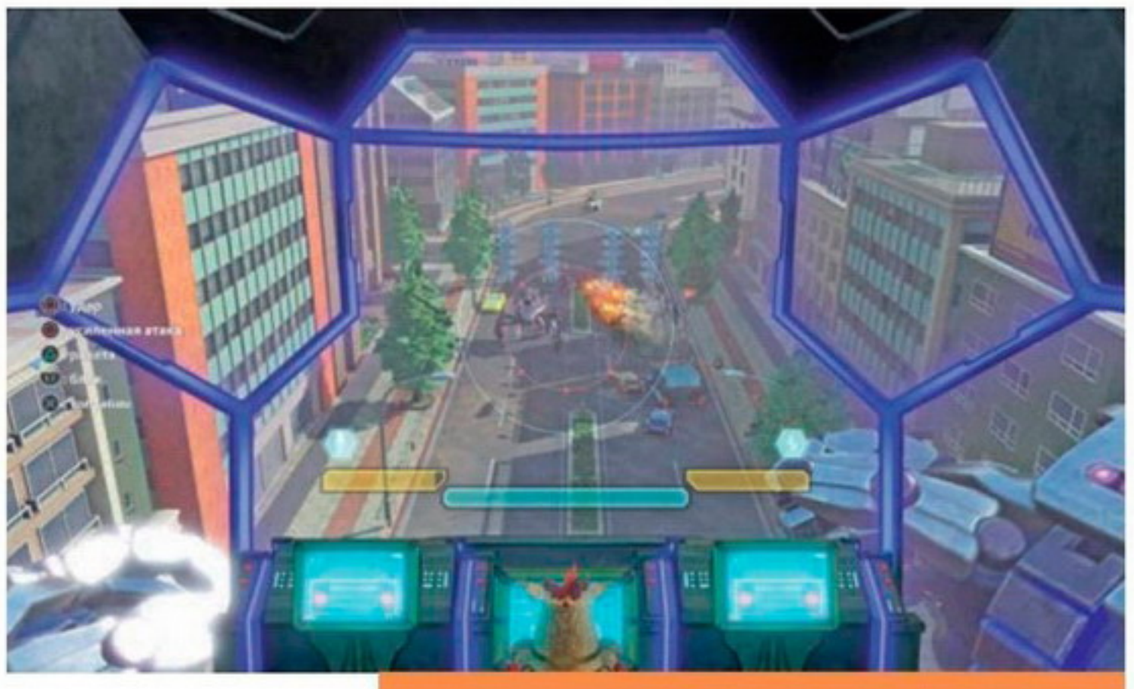
Изменилась роль янтаря. Прежде он был «топливом» для суперударов, а ныне служит «бронежилетом». Враг не сможет нанести повреждения, пока линейка защиты не уйдет в полный ноль. Куда делись «коронки»? Технически они на месте, но появляются несколько раз за уровень, когда на Нэка нападает множество врагов. Происходит это так: на арене материализуется жёлтый кристалл, герой разбивает его, впадает в «ярость» и зачищает площадку от недругов.

С одной стороны, это нововведение интересное. С другой – весьма неоднозначное, поскольку суперприёмы из оригинальной Knack были гораздо эффективнее. С их помощью, например, очень быстро уничтожалась тяжёлая техника гоблинов. В сиквеле же с танками приходится разбираться подчас неприлично долго.

Боевая система окончательно мигрировала в стан слэшеров. Нам доступны удары рукой и ногой, можно связывать врагов, притягивать их, пробивать защиту усиленным приёмом. Как и прежде, ко всем противникам нужен свой подход: монаха со вращающимся лезвием на палке надо связать, а бугая-гоблина с щитом необходимо этого щита лишить, и всё в таком духе. В Knack II присутствует элемент тактики, но в гораздо меньшей степени, чем раньше, поскольку персонаж наделён ударами на все случаи жизни. Забавно, но в силу этих факторов поначалу играть гораздо сложнее, чем на последних главах.

НЕ ДРАКАМИ ЕДИНЫМИ

Однако все придирки меркнут перед простым фактом: SIE Japan Studios исправила главный недостаток оригинала – перекос в сторону сражений. Сиквел под завязку напичкан всевозможными механиками:



ЭЛЕМЕНТЫ ШУТЕРА типичны для консольных экшенов, но это неважно. Главное, что они вообще есть

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра полностью на русском языке. Качество локализации стандартное для эксклюзивов PlayStation.

НА ЭТОМ МОМЕНТЕ поклонники классики должны вспомнить и Panzer Dragon, и Lair с PS. Небольшой эпизодик, но яркий

А ПРИ ЧЁМ ЗДЕСЬ RPG?
В Knack II появилась система прокачки. Уничтожая противников и разбивая особые ящики, Нэк получает синие сферы, которые можно потратить на усиление навыков. Всего доступно четыре ветки развития, и открыть их все в первое прохождение почти наверняка не получится. Хороший задел на повторный забег, не правда ли?

это и слэшер в духе **God of War**, и отличный платформер, и простенькая адвенчура, и даже шутер. Все элементы раскиданы настолько ловко, что заскучать попросту не получается.

Вот Нэк садится за турель и обстреливает противников, потом решает небольшую головоломку, а ближе к финалу управляет гоблинским танком. И это мы еще молчим про Титана. В эпизоде с пилотированием этой гигантской боевой машины Knack II превращается в самую настоящую меха-аркаду, что неудивительно для детища японской студии.

Немаловажную роль играют QTE и альтернативные формы героя. И если с первыми всё предельно ясно (с God of War фанаты PS уж точно знакомы), то о версиях персонажа поговорим отдельно. В оригинале 2013 года Нэк поочерёдно превращался в ледяную, деревянную и железную махины. Почти во всех случаях это было всего лишь поводом увеличить линейку здоровья. Исключение составлял разве что режим шпиона, когда у героя забирали почти всё здоровье, но взамен позволяли безболезненно миновать лазерные заграждения и ловушки.

В Knack II альтернативные формы персонажа нужны для решения головоломок: ледяной Нэк может заморозить рубильник, а железный – провести ток от одной точки до другой и активировать механизм. Мелочь, но ведь именно из них всё и складывается?

Есть, правда, ещё один хитрый приём, но он завязан на изменение размера героя. Подчас для перемещения по платформам необходимо превратиться в хилого болванчика, и вот здесь на помощь приходит волшебная клавиша R1. Нажали, и Нэк стал совсем махоньким. А если в это время он состоял преимущественно изо льда или железа, то на его месте появится статуя. Иногда эта особенность пригождается в приключенческой части игры.

И ЧТО В ИТОГЕ?

Промахнулась SIE Japan Studio лишь в сюжете. История Knack была предельно простой, под завязку набитой клише, но она хотя бы работала. Мотивация гоблинов была очевидна. Да, они гады, но гады, пережившие геноцид от рук людей. Понять можно было и стремление второй стороны – Виктора и его подручной, Катрины. Сценарий оставлял после себя приятное послевкусие: не идеал, но могло быть много хуже... Например, как в Knack II.

Мы не сгущаем краски, японцы попытались сделать блокбастер уровня **Uncharted**. Вначале так оно и выглядит, несмотря на полное отсутствие интриги. Но во второй половине игра скатывается в противостояние очередному людскому диктатору, и вот здесь всё очень плохо. Знаете, какова его цель? Вернуть утраченное уважение. Для этого он, если потребуется, готов уничтожить полмира. Комментарии излишни.

■■■

Knack II – качественная работа над ошибками. Игра однозначно понравится фанатам первой части и станет отличным подарком для всех поклонников экшен-платформеров. До великолепия прошлогодней **Ratchet & Clank** ей далековато – уж слишком спорны некоторые нововведения, – но купить и пройти всё-таки стоит. В век гриндовых шутеров в открытом мире игры вроде Knack II просто на вес золота. ■

ПОРАДОВАЛО:
– разнообразный игровой процесс;
– платформенные элементы;
– продуманная боевая система.

ОГОРЧИЛО:
– слабый сюжет.

ВЕРДИКТ
Со второго раза у SIE Japan Studio получилась по-настоящему прекрасная игра. Почти без оговорок.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отменно»

ЖАНР Спортивный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ EA Sports
РАЗРАБОТЧИК EA Canada, EA Bucharest
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, Switch, PS3, Xbox 360
НЕОБХОДИМО Intel i3-6300T, 8 ГБ, 2 ГБ видео

FIFA 18

СТАБИЛЬНО

АЛЕКСАНДРА МИЛОСЛАВСКАЯ

В нише футбольных симуляторов властвует **FIFA**. И говорить о том, что **PES** способна конкурировать с ежегодными творениями EA, – это самообман. Electronic Arts успешно захватила рынок спортивных симуляторов, и если в баскетболе конкуренты в лице **2K Games** ещё могут противопоставить свою **NBA 2K**, то в остальных командных видах спорта у EA как будто нет серьёзных оппонентов.

Но без постоянного соперничества велик риск расслабиться. Возможно, именно поэтому новая FIFA так слабо отличается от предшественницы.

НЕМНОГО ЛУЧШЕ, НО НЕ СИЛЬНО

Если в прошлом году главным нововведением был сюжетный режим The Journey и переход на новый движок Frostbite, то в этот раз разработчики решили передохнуть от крупных экспериментов и просто довели до ума все прошлогодние обновления. На выходе мы получили отполированную и доработанную **FIFA 17**.

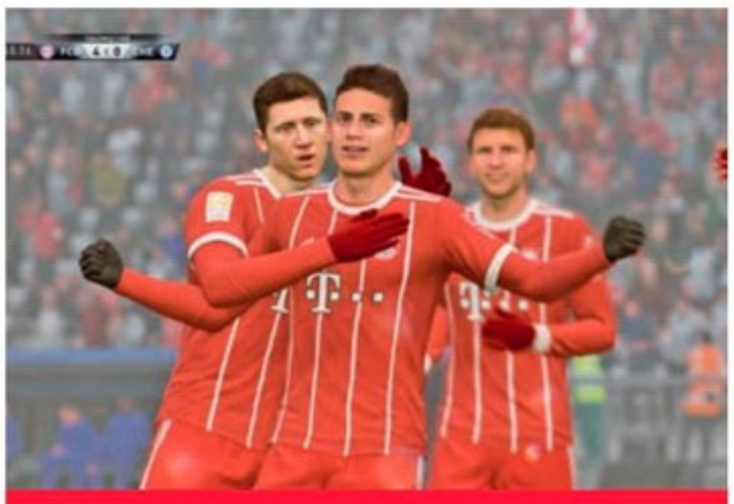
Первое, что бросается в глаза, – графика. Визуальную часть значительно подтянули: версия для PS4 Pro выглядит просто изумительно – даже на огромном экране. Но так хороша игра лишь в динамике, попытки передать ощущения друзьям через скриншот будут обречены на провал.

Вид на стадион с улицы, трибуны, газон – всё выглядит гораздо сочнее, но потенциал этих красот как будто поленились использовать на всю катушку. В FIFA 18 сохранился традиционный минимализм роликов, так что каждый матч стартует по одной и той же схеме. Планы идут в заранее известной очерёдности: вид стадиона снаружи – выход команд на поле – рукопожатия – расстановка в круг – старт. Временами появляются такие незначительные добавки, как вид на трибуны или лицо главного тренера, но в целом шансов рассмотреть новую графику под сколько-нибудь новым углом почти нет.

PES в этом плане по-прежнему безоговорочный лидер. Там каждая предматчевая заставка создаёт эффект начала грандиозного события с интересными ракурсами и видами, а в EA как будто не хотят лишний раз напрягать своего «оператора».

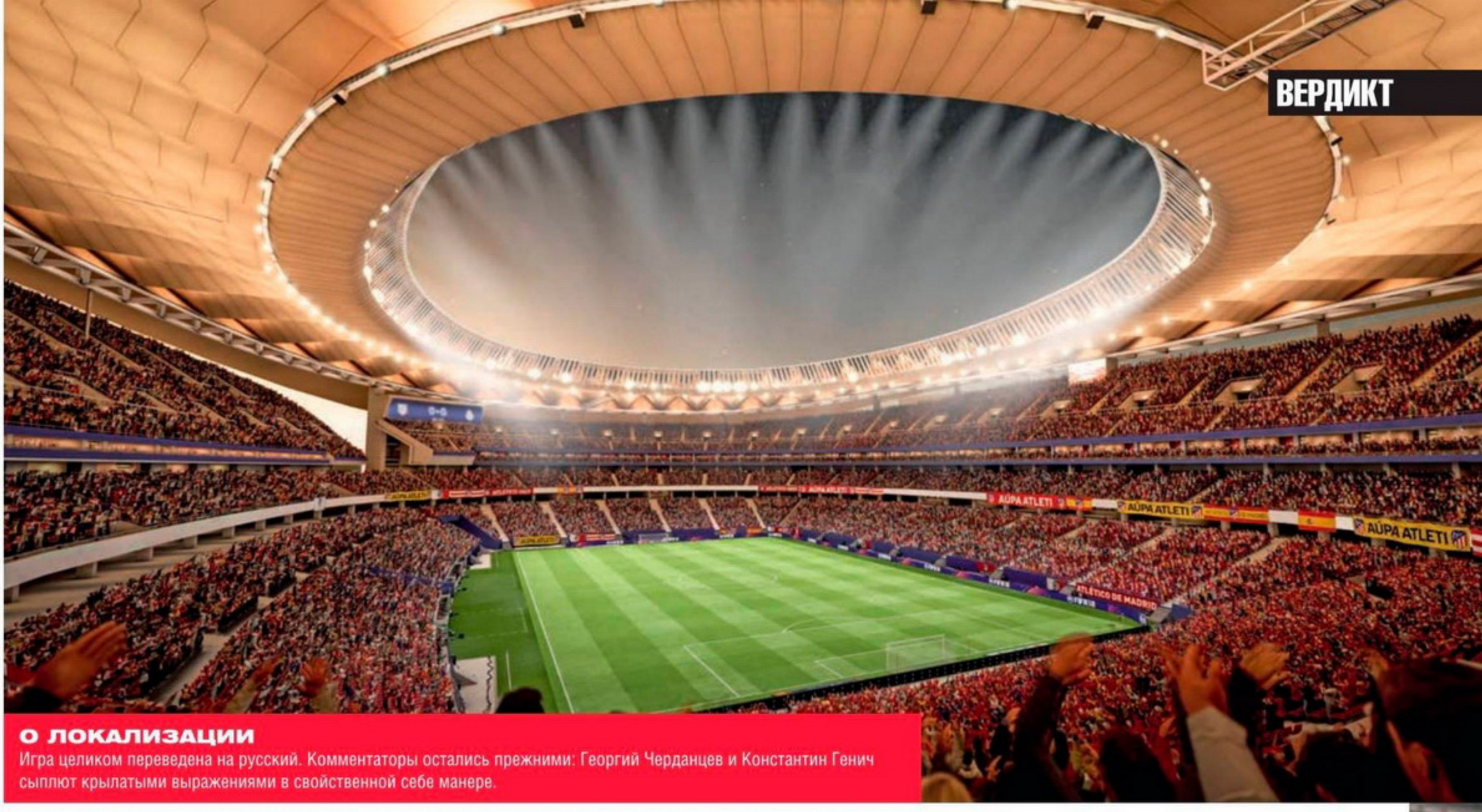
Неплохо в этом году поработали над прорисовкой известных игроков и тренеров: лысина Зидана сияет, а в шевелюре Роналду виден каждый волосок. Но зато ещё чётче стала грань, отделяющая «элиту» от всех остальных. Звёздные игроки с каждым годом обрастают полигонами, а менее известные футболисты, а то и целые лиги (РФПЛ, например) не получают ничего: рандомные неузнаваемые лица и вымышленные игровые характеристики.

Того же Криштиану Роналду не просто сделали ключевой фигурой, а ещё и эксклюзивно анимировали, что очень сильно выделяет его на поле во время игры. Главная португальская звезда теперь выглядит предельно живой, но остальные футболисты обидно меркнут на её фоне.

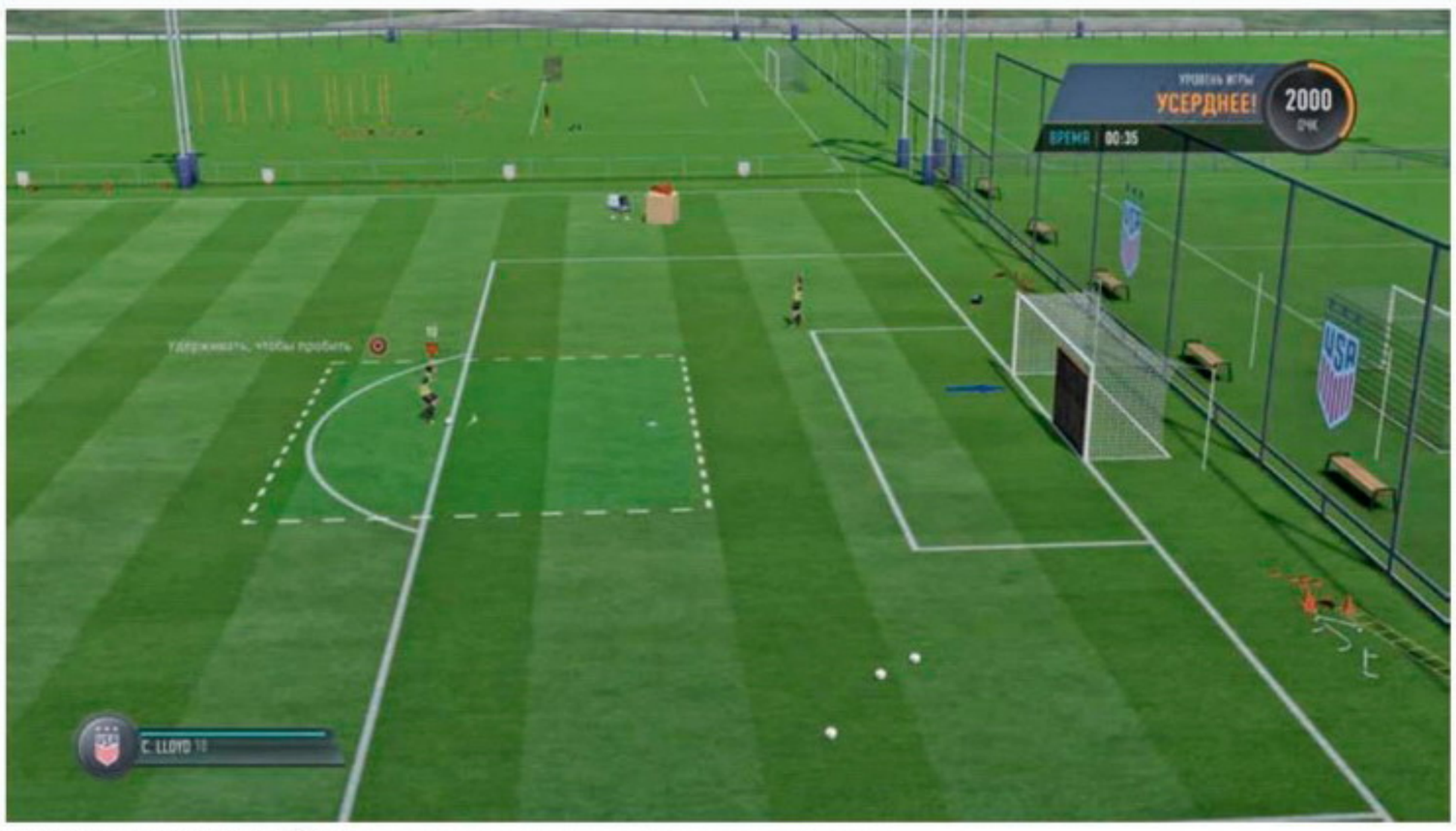


КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: 14 часов

Во время матчей скрипты работают как надо, но в роликах становится заметен прежний недостаток разнообразия анимаций. После окончания тайма или матча сразу несколько игроков одновременно могут совершить одно и то же действие (скажем, схватиться за лицо от отчаяния) – это уже традиция. Конечно, во франшизе, которую покупают для игры в футбол, а не ради синематиков, это не самая большая проблема, но дьявол кроется в деталях. И такое невнимание к мелочам сильно мешает погружению в происходящее.



О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра целиком переведена на русский. Комментаторы остались прежними: Георгий Черданцев и Константин Генич сыплют крылатыми выражениями в свойственной себе манере.



ЗАБЫТЫЕ И НОВЫЕ ПРИЁМЫ лучше заранее подучить во время тренировок

О ХОРОШЕМ

В плане физики игра ощущается как доведённая до ума FIFA 17: никаких тотальных изменений не произошло. Дальние удары теперь кажутся мощнее и натуральнее, появились дальние удары низом. Навесы с углового стали сложнее и вычурнее – к этому приходилось привыкать. Зато распасовки изменились слабо (если вообще изменились), так что фанаты предыдущей части будут чувствовать себя как дома.

Грандиозным обновлением на этом фоне выглядят новые «архетипы игроков». Футболистов разделили на несколько категорий и для каждой создали несколько заготовленных анимаций. Это первая часть, где рост и вес влияют на скорость, поведение и движения персонажа: в зависимости от своих физических данных игроки по-разному двигаются, прыгают и машут руками. В Electronic Arts изобрели способ персонализации футболистов, который решает множество старых проблем, – вроде реактивных защитников, которые раньше бегали с той же скоростью, что и вингеры.

«Архетипы» полностью меняют поведение игрока с мячом, его стиль ведения и работы корпусом. Именно эти пресеты анимаций, отличающие героев друг от друга, создают на поле уникальные случаи, похожие на реальные ситуации в футболе. Но вот к женским командам их не применили, там все играют одинаково.

Искусственный интеллект значительно доработали: игроки ведут себя естественно, грамотно занимают позиции, умело открываются и хорошо работают в отборе. Если сразу начать с легендарной сложности, будет нелегко: вратари топовых клубов по-прежнему демонстрируют феноменальную технику и один за другим тащат «мёртвые» мячи.

Появилась новая система мгновенных замен. Если один из игроков вашей команды устал и начал косячить (несколько раз промахнулся с близкого расстояния или плохо играет в отборе), игра предложит его заменить. Менять уставших игроков на свеженьких огурчиков можно без долгих заходов в меню – достаточно нажать пару кнопок. В настройках можно корректировать эту функцию по своему усмотрению, но игра, как правило, и так всегда предлагает достойный вариант.

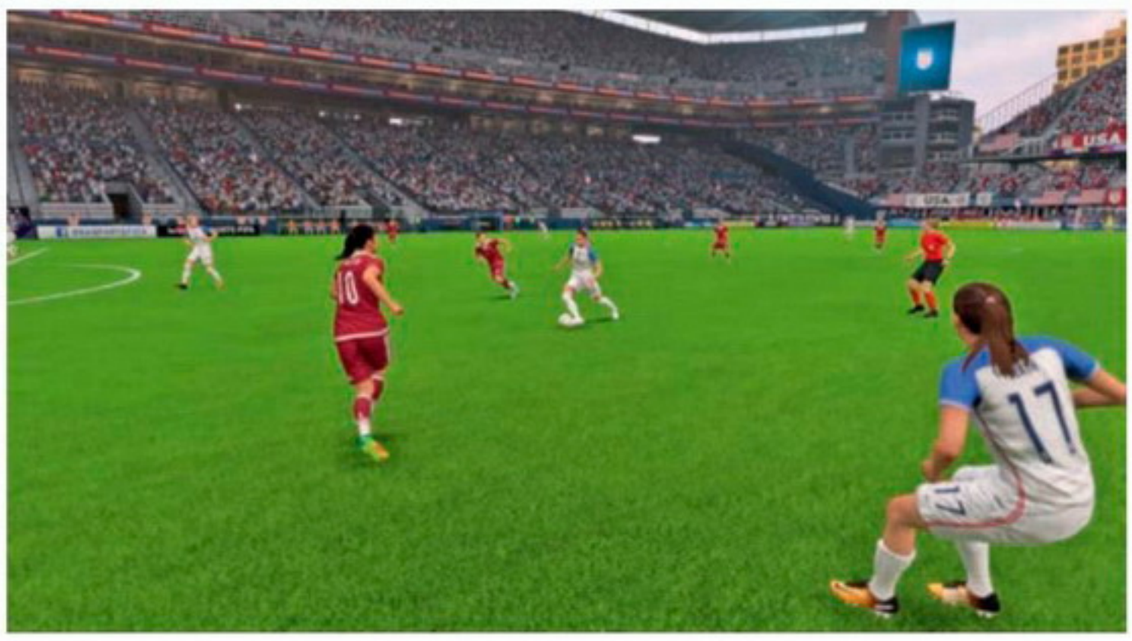
Кроме того, изменилась система пенальти, однако с ней лучше каждому познакомиться самостоятельно. Это ведь самое интересное: не забить своё первое и очень важное пенальти просто потому, что систему опять изменили.

В EA Sports не забыли и про косметические улучшения геймплея. Финтов стало больше: появились сложные, бесконечно красивые и совершенно бесполезные в процессе игры, хотя есть и пара-тройка реально продуктивных. Но разве можно себя сдержать и не сделать пару раз финт Зидана, рабону или эластико?

Празднования голов всё такие же феерические. Хотите станцевать? Или, играя за Роналду, встать в его любимую триумфальную позу? Легко. Подбежать к оператору и отпраздновать в камеру? Обняться с разминающимся запасным игроком? Или даже пробежать мимо запасного и обняться с тренером? Да ну их всех: можно ведь отпраздновать с болельщиками! Бежим к трибуне и обнимаем каждого, кто дотянется. А они постараются: ребята на матче сидят смышлёные и, увидев вас, мигом рванут со своих задних рядов к ограждениям. Да и прорисовка болельщиков, учитывая такую массовку, вполне приличная, так что подобные моменты ликования не выглядят смешно.

ВЕРДИКТ

ДЛЯ ТРЕНЕРА ГЛАВНОЕ – чтобы костюмчик сидел



ЗА ДЕВУШЕК геймплей сильно бодрее и динамичнее

Новых режимов в этом году не завезли – только дополнили старые. В режим FUT (о нём подробнее можно прочитать в рецензии к FIFA 17, там всё без изменений), например, добавили легендарных кумиров. Кто откажется сыграть за Пеле, Роналдиньо, Анри или советскую легенду Льва Яшина?

Там же появилась Squad Battle – битва составов. Это расширение одиночного режима, где мы собираем свою команду и играем против состава, который собрал другой пользователь: сосед, друг, незнакомец или вообще профессиональный киберспортсмен.

ФУТБОЛ БЕЗ ДРАМЫ НЕ ФУТБОЛ

Сюжетный режим «История», ставший главной премьерой предыдущей части, вырос, окреп и стал круче по всем параметрам. Чего только стоят первые титры и опенинг продолжения истории Алекса Хантера, который, кстати, теперь не единственный игровой персонаж. А ещё появилась возможность кастомизации героя, которой многим так недоставало в прошлом году. Теперь футболиста можно максимально подстроить под себя: набить татуировки, поменять прическу, выбрать наряды. Фишка откровенно бесполезная, но всё равно радует – видимо, это особая магия EA.

Никуда не делась старая система выбора реплик. Дерзкому Алексу Хантеру светит много подписчиков в соцсетях, но уравновешенному игроку больше доверяет тренер. Разработчики добавили в сюжет систему ключевых решений, разделив историю на главы, так что от нашего выбора будет зависеть развитие сюжета.

Он, к слову, остался на уровне прошлой части и звёзд с неба не хватает. Сценарные повороты достаточно ожидаемые, а некоторые сюжетные решения и вовсе как будто придуманы ребёнком. Правда, тут тоже нет смысла долго ворчать: это же не интерактивное кино, а футбольный симулятор. И с функцией «разбавить перерывы между матчами» режим «История» отлично справляется.

ЧЕРЕПАШЬИМ ШАГОМ

Доработки существующей формулы успеха – это полезно. Но если уж решили провести год без революций – почему бы не довести то, что есть, до идеала? Увы, если создатели FIFA из **EA Canada** продолжат в нынешнем темпе, им понадобится ещё лет пять, чтобы окончательно избавить серию от проблем.

Некоторые болячки франшизы, кажется, генетические – передаются из поколения в поколение. Если в карьере игрока всё хорошо и без изменений, то в карьере тренера остро чувствуются ошибки, которые так и не удалось исправить. Когда мы только начинаем тренерский путь, игра стартует в нашем времени, а значит, все звёзды на месте и есть хороший баланс. Но годы идут, большинство легенд завершает карьеру, и тут FIFA как будто намекает: «Всё, давай заново».

Если продолжать карьеру без звёзд, игра начинает создавать футболистов случайным образом: она накручивает им характеристики, пытаясь заменить ушедших топовых игроков. Но это играет на руку лишь нам с вами. Мы покупаем звёзд, играя за какой-нибудь «Мансити», а искусственный интеллект тем временем не в состоянии поддерживать конкурентный состав: он заменяет легенд продвинутыми футболистами, но совокупные составы – практически нулевые. И в какой-то момент любой матч даже на легендарной сложности превращается в лёгкую прогулку. Чем дальше ты зашёл в карьере тренера, тем проще играть.

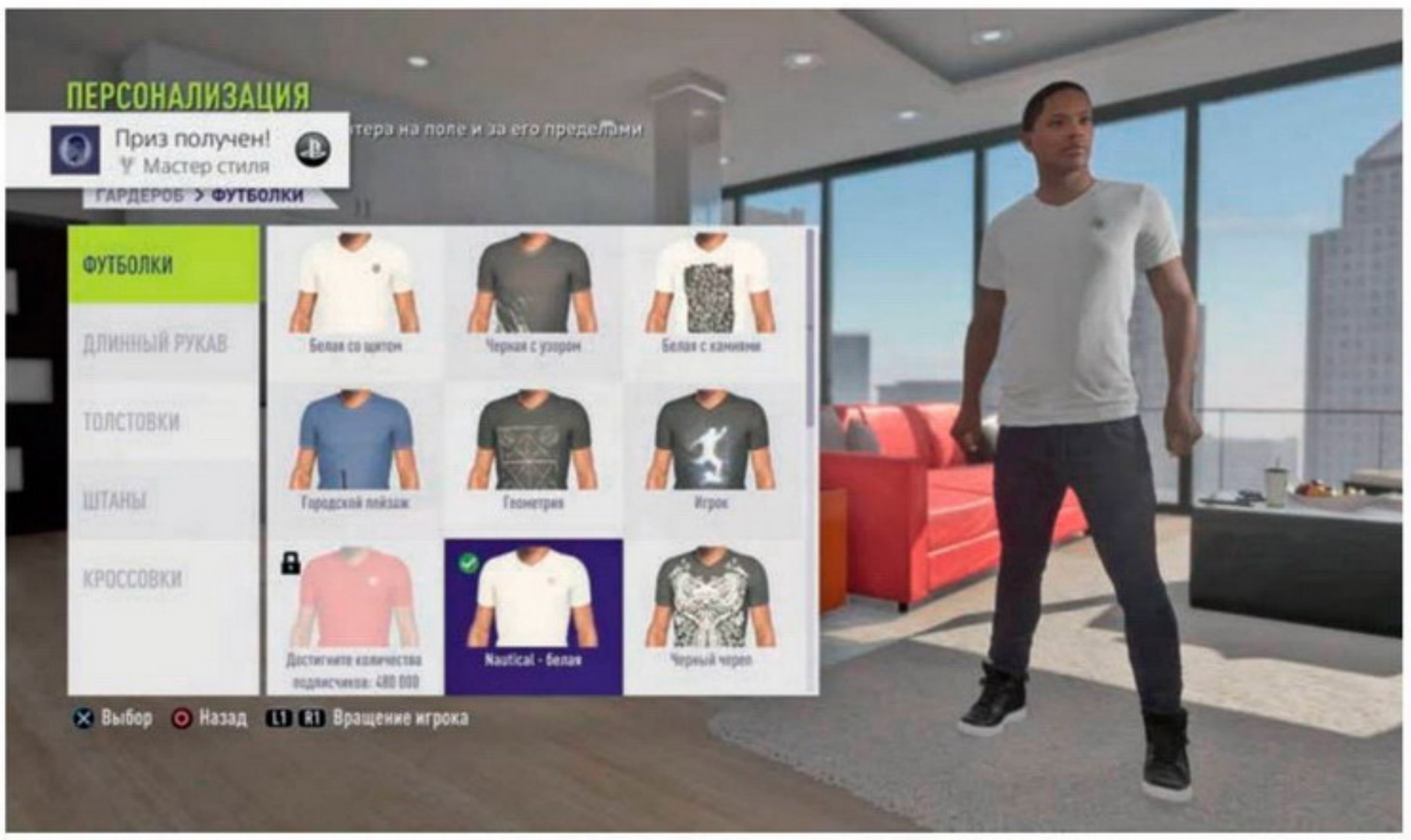
При этом откровенные недоработки в FIFA 18 найти сложно: несмотря на все анимационные нововведения, за время игры серьёзных багов заметить не удалось. Никаких застреваний игроков друг в друге или пролетов мяча сквозь ногу. Возможно, игра ещё «обрадует» позже (баги физики в FIFA – долгожданное ежегодное развлечение), но пока всё чисто.

■■■

FIFA 18 удержала планку качества своей предшественницы. Большинству фанатов серии этого будет вполне достаточно: от игры легко получать удовольствие, новшества есть (хоть их и немного), а главное, часами зависать в футбольных баталиях у экрана телевизора так же приятно, как и раньше.

Но всё равно возникает чувство повторения. Чем дольше играешь в FIFA, тем яснее чувствуешь, что тебя держат в жёстких рамках, и в какой-то момент начинаешь чётко понимать: сейчас можно забить, а сейчас нет. Сейчас можно обвести, а сейчас нет. FIFA практически исключает случайности, свойственные настоящему футболу, и эти рамки со временем начинают давить: одни и те же ситуации в матчах повторяются из раза в раз.

А ведь в EA Sports умеют создавать красивые и качественные симуляторы. Может, в 2018-м разработчики наконец рискнут сделать что-то кардинально новое? В этом году на роль сенсации претендует разве что порт на Nintendo Switch – и то с большой натяжкой. ■



НОВАЯ ОДЕЖДА открывается вместе с контрактами спонсоров

ПОРАДОВАЛО:
- развитый режим истории;
- переработка анимаций и геймплея;
- Лев Яшин;
- улучшение визуального оформления;
- более живые трибуны;
- наличие версии для Nintendo Switch.

ОГОРЧИЛО:
- отсутствие новых режимов;
- проблемы, переходящие из года в год.

ВЕРДИКТ

Новая часть уверенно держит планку качества, но главная проблема, которая не даёт серии двигаться вперёд, – отсутствие конкуренции. FIFA 18 – хороший футбольный симулятор. Но почему-то не покидает ощущение, что он мог быть ещё лучше.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5

«Отменно»

ЖАНР Гоночный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ Codemasters
РАЗРАБОТЧИК Codemasters
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-530, 8 ГБ, 1 ГБ видео

F1 2017

МЕДЛЕННО, НО ВЕРНО

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Команда **Codemasters** очень не любит торопиться. Уже не первый год её сотрудники идут по пути наименьшего сопротивления: кардинально ничего не меняют, даже ошибки исправляют медленно, словно нехотя и через раз. Но с **F1 2017** в кои-то веки такая стратегия себя оправдала: ругать ни её, ни разработчиков совершенно не хочется.

В основе игры лежит прошлогодняя **F1 2016**: здесь почти такой же режим карьеры, очень похожие по структуре и ощущениям гонки, узнаваемая, пусть и немного изменённая физическая модель. Даже главное меню не сильно поменялось. Тем не менее присутствует сразу несколько интересных новинок, превращающих просто хорошую игру в игру выдающуюся.

ГОНКА МОДЕРНИЗАЦИЙ

В реальной «Формуле-1» по ходу сезона все команды разрабатывают для своих болидов обновления – только так у них есть шанс удержать позиции. Какие-то апгрейды оказываются удачны, какие-то нет. И во втором случае команды сталкиваются с серьёзными проблемами, ведь были потрачены деньги и время, а конкуренты не стояли на месте. В игровой индустрии работает похожий принцип. И, что приятно, новинки F1 2017 удались. Причём все.

Первое изменение – это переход на регламент сезона этого года. В Королевских гонках произошла чуть ли не революция: болиды, антикрылья и шины стали шире, так что прижимная сила, а вместе с ней и скорости значительно выросли.

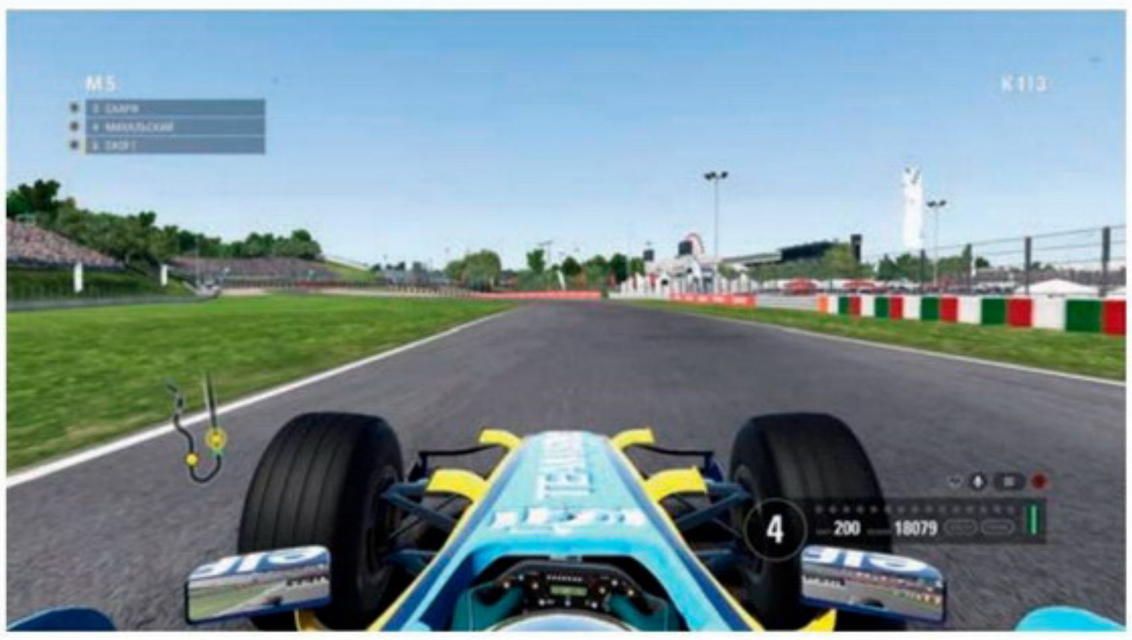
И в F1 2017 это чувствуется. Нельзя сказать, что изменения кардинальные, но болиды стали куда более цепкими и стабильными в поворотах. Что немного мешает на входе в виражи, зато очень помогает внутри и на выходе. Приспосабливаться к этой технике по-своему занимательно, хотя местами физическая модель самую малость напоминает модель **F1 2010**, где машины ехали, словно по рельсам.

Вторая новинка – режим «Чемпионаты». Здесь представлен не только привычный уже календарь 2017 года, но и более оригинальные соревнования с необычными для «Формулы-1» правилами. Скажем, сезон сразу с двумя гонками за уик-энд, в одной из которых пилоты стартуют с реверсивной решётки. Или чемпионат со старой очковой системой, использовавшейся в «Формуле» в девяностых. Или возможность провести сезон, где все гонщики соревнуются на одинаковых болидах, и так далее.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: 16 часов

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Переведены лишь настройки и обучающие тексты в меню, но даже они кишат разнокалиберными ошибками, от опечаток до совершенно исковерканного смысла. При этом вся речь персонажей и инженера, к сожалению, осталась на английском.



НЕКОТОРЫМ БОЛИДАМ НЕ ХВАТАЕТ спонсоров в лице табачных компаний (те сейчас под запретом). Тот же McLaren MP4-13 без наклеек West не так убедителен, хотя вины разработчиков в этом, само собой, нет

В общем, режим получился по-настоящему интересным и наверняка позволит поклонникам спорта не один день экспериментировать, пробуя разные варианты.

Наконец, третья и, наверное, главная обновка – расширенный режим карьеры. Уже в 2016 году его значительно улучшили, включив не только гонки, но и возможность помочь команде в доводке болида. А в F1 2017 разработчики пошли ещё дальше. Меню развития переросло в настоящие «деревья» самых разных перков, и по мере прохождения предстоит выбирать, на что потратить ресурсы: двигатель, аэродинамику, шасси или надёжность. Причём если с первыми тремя все более или менее понятно, то вот последнее – ещё один сюрприз.

ПОСТРОЙ КОМАНДУ

Появилось ограничение на количество моторов и коробок передач на сезон, а узлы теперь изнашиваются. Так что если вы пилот проблемной **McLaren-Honda**, то штрафов за внеплановые замены деталей вам, скорее всего, не избежать. Как и поломок в самый неожиданный момент (на последнем круге, например).

Кстати, ошибиться могут и сами инженеры, из-за чего обновления получатся неэффективными. Придётся на тренировках работать ещё дольше, чтобы заново набрать необходимые для апгрейдов очки, а это, опять же, большие дистанции, больший износ и ещё больше поломок.

Тренировочных программ, на которых нужно зарабатывать очки ресурсов, тоже стало чуточку, но больше. Нельзя сказать, что сами задачи разнообразны или интересны. Здесь остались всё те же изучения трассы, износа резины и квалификационного темпа из F1 2016, только к ним добавили пару новых испытаний – небольшую серию кругов для контроля над расходом топлива и короткую симуляцию гонки, где приходится следить уже за всем и сразу. Не самые увлекательные мероприятия, конечно, но привносят разнообразие.

Всё это в комплексе не тянет на революцию, но делает режим карьеры куда интереснее. Теперь недостаточно просто крутить баранку – нужно думать, как распоряжаться ресурсами, когда и какие менять детали, чтобы их хватило на весь год, а также временами отказывать себе в лишних кругах на тренировках. У каждой команды свои сильные и слабые стороны, а их машины по-разному ведут себя на трассах. Так что в другом коллективе, скорее всего, придётся решать несколько иные задачи.

ДОМ ЛЕГЕНД

Если кому и этого мало, между основными этапами чемпионата в «Карьере» появились дополнительные развлечения:

НЕ ВСЕ СТАРЫЕ БОЛИДЫ одинаково приятно пилотировать – привлекает сама возможность к ним прикоснуться. Хотя бы так, виртуально

С НОВЫМИ СОПЕРНИКАМИ бороться куда интереснее, чем с прошлогодним ИИ. И немного безопаснее

заезды на самой разной классической технике. И это, пожалуй, самая приятная и долгожданная добавка со времен **F1 2013**, где тоже можно было покататься на легендарных болидах вроде **Williams FW07** (машине, что в 1979 году принесла этой команде первую победу в истории). В этот раз, правда, FW07 нет, но сам режим радует.

Во-первых, тем, что разбавляет привычные этапы чем-то весёлым и расслабляющим, ведь наряду с обычными гонками на «старичках» есть и разные испытания, вроде заездов на время. Во-вторых, набор легендарной техники по-настоящему солиден. Тут и **McLaren MP4\4**, на котором Ален Прост и Айртон Сенна выиграли почти все гонки сезона 1988 года. И **Williams FW14B**, на котором Найджел Мэнселл ставил рекорды в 1992-м. И **Ferrari F2004** – та, что позволила Михаэлю Шумахеру завоевать последний (и, наверное, самый убедительный) в его карьере титул. И даже **McLaren MP4-13** – на ней победы штамповал Мика Хаккинен в 1998-м.

И у каждой из двенадцати машин свой характер и особенности, которые интересно изучать. Например, болид **Ferrari F2007** радует громкостью V8-двигателя, а также своим буйным нравом: он быстро разгоняется, чуть ли не моментально тормозит, но очень чувствителен к движениям руля и легко уходит в разворот на выходе из поворотов. А уже упомянутая MP4-13, пусть и ведёт себя куда стабильнее, но зато у неё длиннее тормозной путь и совсем другая мощность двигателя V10 (а как он звучит!). С этим тоже приходится считаться.

Какие-то болиды, правда, немного расстраивают. Тот самый культовый McLaren MP4\4 Сенны ведёт себя на удивление предсказуемо и даже звучит совсем не так, как на видеозаписях 1988 года. В общем, не идёт ни в какое сравнение с той машиной, с которой Айртон тогда боролся на улочках Монако. Хотя уже MP4\6 1990 года чуть капризнее, громче и в целом интереснее. Трудно сказать, проблема ли это, – вполне возможно, что дело просто во вкусах.

НА ОДНУ ДЕСЯТУЮ

Есть здесь и незаметные на первый взгляд изменения, сильно меняющие ощущения от геймплея. В F1 2017 значительно поумнели соперники: они стали куда активнее во время сражений «колесо в колесо» и на стартах, но, что важнее, перестали совершать самоубийственные атаки сзади и инсцени-

ВЫРАЖЕНИЯ ЛИЦ и мёртвые глаза у пилотов порой настолько нелепы, что подобные сценки хочется пропустить. Хотя в плане анимации гонщиков по сравнению с прошлыми играми был сделан небольшой шаг вперёд

ровать «полицейские развороты». Хотя иногда внутри ИИ всё же просыпается маленький камикадзе.

Радует и возможность выбрать время старта в каждой из гонок. Скажем, провести заезд в Монако ночью, о чём наверняка мечтали многие, – городская трасса в такое время просто восхитительна. Да и новая возможность выбрать сокращённые маршруты для отдельных треков в духе японской «Судзуки» тоже вносит разнообразие.

К сожалению, единственное, что совсем не поменялось, – отношение к деталям и техническому исполнению. Так, например, у исторических болидов местами неприятно удивляют «ливреи»: из-за неправильно расположенных спонсорских наклеек или ошибок с их размерами машины порой выглядят не очень симпатично. А в PS4-версии мы столкнулись с серьёзными проблемами с текстурами: шлемы пилотов, объекты на трассах и все персонажи смотрятся так, словно их создавали в начале двухтысячных.

■■■

Но это всё, конечно, мелочи (хотя можно было бы и без них), а в целом Codemasters идет в правильном направлении. Если ещё два года назад, в **F1 2015**, было совершенно нечем заняться, то с F1 2017 совсем другая история. Здесь интересно не только пилотировать, но и доводить машины до ума, изучать историческую технику или проходить чемпионаты по разным правилам. В конце концов, новинки позитивно сказываются и на самих гонках, ведь когда на последнем круге из-за низкой надёжности ломается коробка передач – понимаешь, как важна работа вне трассы. Почти как в реальной жизни. ■

ПОРАДОВАЛО:
– обновлённый режим карьеры;
– исторические болиды;
– режим «Чемпионаты» повышает реиграбельность;
– пилотировать всё так же интересно;
– поумневшие соперники.

ОГОРЧИЛО:
– мелкие технические недочеты и небрежности.

ВЕРДИКТ
Да, Codemasters ещё есть куда расти и к чему стремиться, но, пожалуй, F1 2017 – лучшая игра в серии.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,0
«Великолепно»

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: 10 часов

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Текст полностью переведён на русский язык.

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Devolver Digital
РАЗРАБОТЧИК Reikon Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-760, 4 ГБ, 1 ГБ видео

RUINER

GLHF, PUPPY (/^–^)/

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

Играть с людскими жизнями ещё никогда не было так весело. RUINER

Киберпанк в последнее время пребывает на подъёме: **Observer**, **Ghost in the Shell**, уже совсем близкая **Bladerunner 2049**, анонсированная на E3 2017 **The Last Night** и желанная, но пока ещё далекая **Cyberpunk 2077**. Игры с упором на сложность тоже пользуются спросом – чего стоит одна только серия **Souls**. Так что сочетание этих двух элементов оставалось вопросом времени, и ответ ему – **RUINER**.

ИДЕАЛЬНОЕ БУДУЩЕЕ

Как эти *** могли?! Взломали ваш мозг, захватили над вами контроль, вломились в главную цитадель могущественной корпорации и пытались вашими руками убить **Босса**! Но и этого им было мало: чтоб вы не рыпались, они захватили **Вашего Брата!** \(>_<')/ К счастью, в самый последний момент приходит **Она**, и теперь вы вместе идёте по дороге мщения, выложенной костями врагов и выкрашенной их кровью.

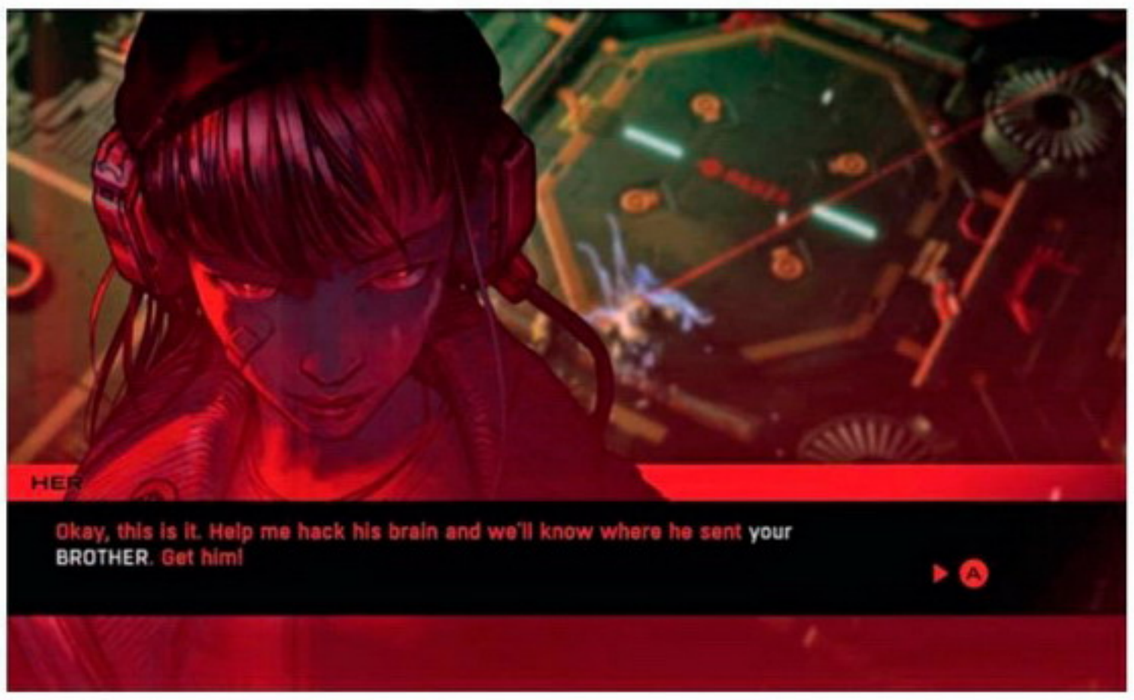
(X_X)

Примерно в таком стиле в RUINER ведется всё повествование. С акцентами на определённых словах, глитч-эффектами, смайликами из ASCII-символов и безо всякой озвучки.

Главный герой попадает в Ренгок – открытый для изучения город, пункт отправки на основные задания. При каждом возвращении обстановка меняется: человек со сломавшимся вначале чипом вскоре будет молить полицейского о помощи, а ещё недавно счастливые любовники уже устраивают скандал. Несмотря на небольшой размер локации, таких деталей очень много, так что интерес к исследованию не угасает до конца игры.

Попадаются и более активные персонажи, способные предсказать вашу судьбу или дать задание. За его выполнение вы получите карму, рейтинговую единицу,

КАРТА РЕНГОКА



ДА-ДА, УЖЕ ИДУ

НЕТ, МУЖИК, тебя уже ничто не спасёт

ОСИ ДВИЖЕНИЯ немного повёрнуты: при нажатии «W» персонаж бежит не строго вверх, а немного правее. Не слишком удобно, но привыкнуть можно

ВСЕ, от членов уличной банды до тяжёлых киборгов, пытаются вас убить

с помощью которой местные продвигаются по социальной лестнице.

Прибавьте к живому миру стильное 3D, выгодно выделяющее игру на фоне прочих шутеров подвида top-down, и отличный электронный саундтрек. В плане атмосферности всё потрясающе, но сюжет по большей части прост как палка. С одной стороны, он и не пытается казаться закрученным, игра с самого начала с помощью *акцентов* всеми силами вдалбливает в вас, что произойдёт в итоге. Но с другой... Доживите до финала и сами всё увидите.

Перед нами типичный представитель киберпанка: упадок нравов, технологический прогресс и неоновые вывески. Но разработчики очень осторожно относятся к этому слову и стараются его не использовать. Жанр всегда накладывает определённые ограничения. Студия же превыше всего ставила геймплей и не хотела, чтоб от игры ждали пресловутого проливного дождя.

В Reikon Games сначала придумывали уместные игровые механики и уже потом привязывали их к мифологии мира. «Рывок», например, оправдан тем, что у персонажа аугментированные ноги, а лечение в особых местах возможно благодаря рою летающих наноботов, что больше характерно для научной фантастики. Потому что RUINER в первую очередь – это хардкорный и безумный шутер, который сама игра рекомендует проходить на высшем уровне сложности.

ОНИ ЗАБРАЛИ ТВОЕГО БРАТА – ТЫ ЗАБЕРЁШЬ ИХ ЖИЗНЬ

Перейдем к боёвке, а точнее, к дороге до неё. Коридоры линейны чуть ли не буквально: зажимай кнопку и беги вперёд, изредка останавливаясь ради ящиков с кармой. Но всё меняется, когда дело доходит до арен.

Каждый бой держит в напряжении, рутиной и не пахнет. Некоторые противники быстро двигаются и дерутся врукопашную, другие не так вёртки, зато умеют ставить щиты и кидать гранаты. Простые враги перемежаются оригинальными мини-боссами, а каждая из трёх глав заканчивается кровавой дуэлью со злодеем посерьёзнее, и из неё уже не получится выйти победителем без грамотно подобранных умений. С развитием персонажа можно и нужно экспериментировать – очки легко сбросить.

К каждому боссу придётся искать свой подход, универсального стиля нет. Единственная постоянная истина: движение – это жизнь. Все бои невероятно динамичны, и «замедление времени» активируется здесь чуть реже постоянного «рывка». Исключая стандартное снаряжение, у всего оружия ограничена боеспособность. Стреляя из одного ствола, необходимо думать о следующем: может, подобрать вон ту катану или выбить у врага плазменный дробовик?

RUINER чётко и без заминок отзывается на все нажатия, поэтому в неудачах повинен исключительно игрок, а не лаг в игре. Не поставил щит перед мощным лазером – смерть. Случайно залетел в радиус поражения гранаты – смерть. Не заметил самоубийцу с бомбой на спине – кто тебе виноват?

Притом нельзя сказать, что игра недружелюбна: далеко не все атаки убивают сразу. Чекпойнты есть в начале каждой арены, к тому же во время боя оружие, очки здоровья и энергии не только падают с врагов, но и подносятся ботами – знай успевай собирать.

■■■

Драться в RUINER действительно весело. Вы будете спотыкаться и ненавидеть каждого партнёра в этом скоростном и элегантном танце смерти, но в конечном счёте получите полное удовлетворение. ■

ПОРАДОВАЛО:
– напряженный и разнообразный геймплей;
– визуальный стиль и музыкальное сопровождение;
– живой город, который хочется исследовать;
– способ подачи истории только через диалоги.

ОГОРЧИЛО:
– ничем не выделяющийся сюжет;
– полное отсутствие озвучки, выраженное единым стилем подачи;
– прямолинейные боевые уровни;
– скучная система прокачки.

ВЕРДИКТ
Разработчики из Reikon Games утверждают, что основной упор делали на четыре элемента: геймплей, историю, графику и звук. Пусть не без оплошностей, но в RUINER каждый пункт проработан. Это отличный шутер подвида top-down в потрясающем сеттинге, с кучей оружия и разнообразных врагов.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отменно»

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Deep Silver
РАЗРАБОТЧИК Deep Silver Volition
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-3240, 8 ГБ, 2 ГБ видео

AGENTS OF MAYHEM

ЛЕГИОН ПРОТИВ ХАОСА

СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ

Долгое время компания **Volition** пыталась играть на поле классических частей **GTA** вроде **Vice City** и **San Andreas**. В глазах геймеров серия **Saints Row** справедливо выглядела сборником хохм, сортирного юмора и просто безумных миссий. Криминальный беспредел продолжался вплоть до выхода четвёртой части, в которой разработчики окончательно и очень удачно сошли с ума, создав пародию на супергеройские боевики. Главный герой лихо скакал по виртуальным зданиям, отстреливал пришельцев, а в перерывах между миссиями управлял космическим кораблём. Ну а что, Земля уничтожена, надежды на спасение почти нет… Оставалось только развлекаться, да так, чтобы стены матрицы дрожали!

Четвёртая часть не стала лучшим выпуском цикла, хотя на фоне гениальной третьей смотрелась вполне достойно. И одна из концовок **Gat out of Hell**, большого дополнения к игре, послужила сюжетной основой для **Agents of Mayhem**. Бог исполнил желание героя и перезапустил вселенную. На осколках прошлого возникли две противоборствующие организации – условно хорошее агентство «Хаос» и мрачный «Легион». Их разборкам и посвящён новый боевик студии. Но в сухом остатке «Агенты» почти не напоминают о славном прошлом «Святых».

НА ДРУГОЙ СТОРОНЕ ЛУНЫ

При первом запуске игры очень сложно отделаться от подозрения, что перед тобой не полноценный проект с огромным бюджетом, а какой-то условно-бесплатный шутер – с донатом, сундуками, невероятно умелыми корейцами и таблицами навыков. На это явно намекает и стилистика, и длинющие линейки здоровья и брони у противников… Тот редкий случай, когда игра отталкивает с первой же заставки. Кстати, дёшево нарисованной. *Очень дёшево*.

Saints Row добилась популярности не за счёт механики, а за счёт атмосферы – разнообразной и юморной, вечно на грани фола. Может ли Agents of Mayhem предложить что-то подобное? Краткий ответ: нет. Здесь сценаристы шутят, только чтобы заполнить сюжетные дыры и объяснить, какого черта тройка персонажей явилась в очередную локацию и наводит там шороху.

У КАЖДОГО ИЗ АГЕНТОВ свои мотивы вступить в организацию. На сюжете сказывается не особо, но мелочь приятная

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4 Pro
СКОЛЬКО: пятнадцать часов

Рекламная кампания игре тоже не помогла. После трейлеров многие из нас ждали кооперативный боевик в духе недавней **The Division** от Ubisoft, но в безумном антураже «Святых» и с щепоткой **Overwatch**. Но тоже нет. Боевик от Volition – игра исключительного одиночества. Между персонажами можно в любое время переключаться, они вступают в перепалки друг с другом и с начальством, но вот громить боссов кооперативными силами не выйдет при всем желании.

В самой студии такие рамки объясняют желанием поближе познакомить геймеров с каждым агентом, ведь они все разные, каждый из них – личность. Мы управляем аж двенадцатью персонажами, у каждого из которых своя история и свой характер, а также оружие, ветка прокачки и способности. Но всё это разнообразие не играет никакой роли, потому что противники одинаково хорошо мрут от выстрелов из пистолета, дробовика или штурмовой винтовки. Главное – подобраться на нужное расстояние. А если здоровья у агента почти не осталось, ничто не мешает переключиться на следующего персонажа и дождаться, когда любимчик восстановится.

ВОПРОС ГЕЙМПЛЕЙНЫЙ

Что касается геймплея, то Agents of Mayhem больше всего напоминает игры из серии «развлеки себя сам», особенно **Crackdown 2**. Мы при всём желании не можем сказать, что продукт Volition страдает от фатального недостатка активностей, – внутреннего наполнения здесь более чем достаточно. Но развлекать себя в конечном счёте всё равно приходится самому.

Миссии в игре делятся на три глобальных блока: сюжетно важные, второстепенные и городские. Первые выводят нас на боссов, второстепенные, как правило, посвящены личным историям агентов и их вербовке, а городские напоминают все ваши любимые супергеройские боевики сразу – там нужно освобождать заложников, захватывать точки на карте, вырезать патрули врагов и заниматься прочими глупостями.

Это в теории. А на практике вся разница между сюжетными и второстепенными миссиями состоит в видеороликах и боссах. Если ради эксперимента вырезать из игры все заставки и финальные сражения, вы в жизни не поймёте, где какое задание.

Вот как проходит почти любая миссия в Agents of Mayhem. Приезжаем на место. Активируем парочку рубильников, чтобы проникнуть на вражескую базу. Заходим, уничтожаем всё, что шевелится. Наскоро пробегаем по всей базе со сканером в поисках Очень Важной Кнопки. Уносим ноги. При необходимости повторить.

Иногда нас пытаются отвлечь от рутины погонями на автомобилях – с совершенно деревянной физикой, вдобавок они тоже одинаковые! Газ в пол, тараним машину врага, побеждаем. Иногда ещё приходит-

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра переведена субтитрами. Мат частично сохранён, но замазан отточиями.

ся идти по следу, как в «Ведьмаке», и угонять машины, но и тут не скрыться от самоповторов.

Битвы с главарями также не приносят отдыха. Помните экшены времён второй-третьей PlayStation? В них почти каждое сражение с боссом превращалось в праздник. К ним подводили геймплейно, саму битву режиссировали, а игрок мог много времени потратить просто на то, чтобы изучить поведение врага. Вспомнили? Забудьте.

Вот какова почти любая битва с боссом в Agents of Mayhem. Приходим на точку, смотрим на нового босса. Наносим немного урона – он включает щиты и выпускает на арену кучу рядовых противников. Уничтожаем мелочь, выключаем щиты, наносим ещё немного урона. Повторяем до победного конца.

Однообразие заданий усугубляет тот факт, что локации визуально почти не отличаются одна от другой. Немалая часть местных арен, сцен и баз сделана методом задорного копипаста. Серьёзно, вплоть до полного совпадения. Одинаковые двери в одних и тех же местах, одинаковые платформы, одинаковые терминалы…

ПАЦИЕНТ МЕРТВ?

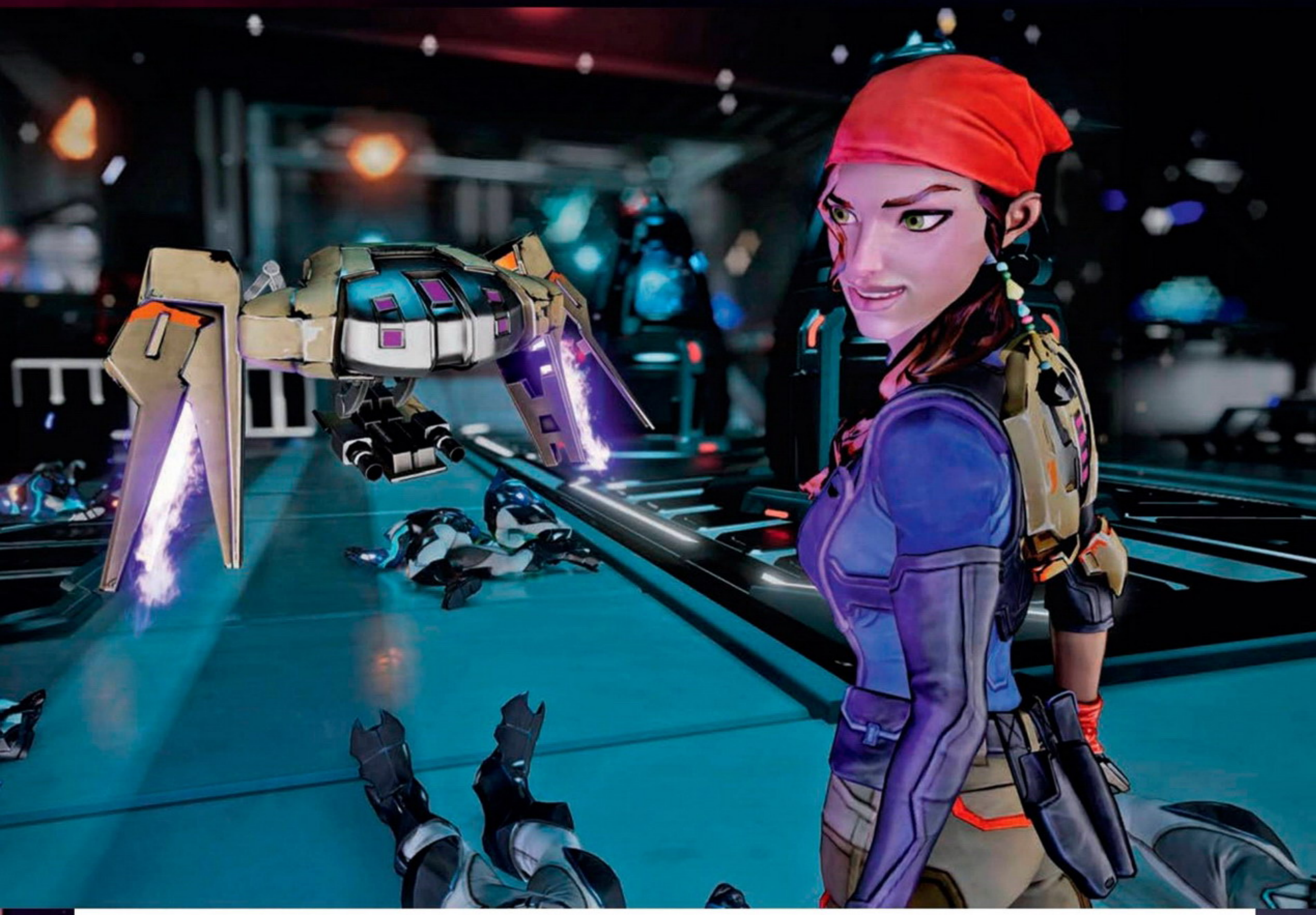
Но, как ни странно, несмотря на все эти весомые недостатки, Agents of Mayhem всё же может развлечь. Она очень дружелюбна к пользователю. Виртуальный Сеул, где происходят события игры, компактен и не заставляет вас раз за разом тащиться через весь город. Кроме того, в новой работе Volition интересно стрелять – сама экшен-составляющая выполнена очень здорово.

ВОТ ТАКИЕ МИНИ-ИГРЫ по взлому замков предлагает Agents of Mayhem

Этим боевик серьёзно отличается от Saints Row. В «Святых» было всё, чего не хватает «Агентам», – интересные задания, харизматичные персонажи, совершенно безумная постановка, – но жать на курок при этом абсолютно не хотелось. Другой вопрос, что Saints Row искупала все проблемы стилистикой: если на экране творится *такое*, то всё остальное можно простить.

Agents of Mayhem работает по совершенно другим правилам. В её основе лежит голый геймплей. По ключевой механике она больше похожа на экшены времён аркадных автоматов, чем на современный шутер. Например, на **Space Invaders**, где кораблик уничтожал пришельцев только потому, что он должен был их уничтожать. Игрок получал удовольствие не от пиротехнического аттракциона или миллиона сюжетных диалогов, а от своих собственных действий. От нажатий на клавиши по таймингу, от высокой позиции в таблице лидеров.

А чем подкупает Agents of Mayhem? Тем, что она готова подстраиваться под вкусы покупателя. Здесь одних только уровней сложности пятнадцать штук! На самом простом противники не представляют угрозы, но и награда за прохождение миссий



мизерная. А если включить максимальный, количество плюшек существенно вырастет, но и воевать станет значительно сложнее.

Но не настолько, чтобы забросить прохождение. Или, точнее, времяпрепровождение. Потому что в первую очередь Volition создала отличный таймкиллер, и, чтобы понять его, нужно верно распределять время. Если проводить за Agents of Mayhem несколько часов подряд или, не дай бог, пытаться пройти её залпом, ничем хорошим это не кончится. А вот в формате «зашёл перед сном на полчасика» вы вряд ли найдёте в этом сезоне что-то лучше. Во всяком случае, до выхода **Middle-earth: Shadow of War**.

ДАЁШЬ КООПЕРАТИВ!

Самое обидное, что разработчики вполне могли избежать ошибок. Всё, что для этого требовалось, – добавить режим совместного прохождения. Студии даже не пришлось бы серьёзно переделывать логику квестов, потому что большая часть миссий уже заточена под компанию друзей. Например, во время штурма базы ЛЕГИОНа один геймер мог бы заниматься выполнением задания, а два других – держать на расстоянии волны противников.

Тогда все заложенные в игру механики заработали бы в полную силу, а недостатки сгладились, а то и вообще испарились. Ведь к геймдизайну кооперативной игры современный мир предъявляет иные требования, нежели к одиночным проектам.

Но этого не произошло, так что мы вынуждены оценивать Agents of Mayhem по стандартам одиночных боевиков. И на этом поле она вчистую проигрывает даже той, которую фанаты величают не иначе как «большой аддон для третьей части». К тому же в игре отвратительный саундтрек. Помните богатство музыкальной подборки «Святых»? Забудьте. В «Агентах» бал правит невыразительная электроника.

■■■

В конечном счёте у Agents of Mayhem нет ничего, кроме голой механики. Она не может удивить сюжетом, безумной постановкой и разнообразием игровых ситуаций. По сути, Volition создала третью часть Crackdown задолго до её выхода на Xbox One и Windows 10. И это ужасно, поскольку за плечами у студии целая серия искромётных экшенов в открытом мире, а проходных игр и без «Агентов» в индустрии хватает. ■

ПОРАДОВАЛО:
– качественный экшен;
– обилие контента;
– гибкая настройка сложности.

ОГОРЧИЛО:
– однообразие;
– локации под копирку;
– никудышный сюжет и мир;
– отсутствие нормального юмора;
– ужасные рисованные заставки;
– нет кооперативного режима.

ВЕРДИКТ
Agents of Mayhem – игра нереализованных возможностей. Она могла стать великолепным развлечением для всех фанатов кооператива, но, увы, получилось как получилось.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,0
«Неплохо»

ЖАНР Ролевая игра **ИЗДАТЕЛЬ** Larian Studios **РАЗРАБОТЧИК** Larian Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Кооператив, сплитскрин **ПЛАТФОРМА** PC **НЕОБХОДИМО** Intel Core i5, 4 ГБ, 1 ГБ видео

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Что ж, мы наконец прошли сюжетную кампанию. Даже сейчас, после финальных титров, нам сложно поверить, что всё это было не сном.

Планы **Larian Studios** на сиквел своего неожиданного хита, **Divinity: Original Sin**, были без малого утопичными. Новые расы и возможности, озвучка, проработанный мир, несколько игровых режимов – и всё это должно было как минимум не уступать по качеству первой части. А как максимум – превосходить её.

Армия фанатов доверилась Larian и полностью профинансировала игру на Kickstarter всего за двенадцать часов при изначальной цели в полмиллиона долларов. За месяц же пользователи собрали больше двух миллионов, разблокировав *все* дополнительные цели кампании. Но уж слишком масштабным казался проект. Мы до последнего сомневались: ну не может всё быть настолько хорошо, не бывает такого. Что-то *должно* пойти не так.

С большим удовольствием признаём, что ошибались. **Original Sin 2** оказалась больше и лучше предшественницы, и придраться здесь практически не к чему.

ГОРИЗОНТ СОБЫТИЙ

Первая Original Sin до сих пор подкупает невероятной свободой действий. Она была чем-то большим, нежели просто тактика в духе классических ролёвок. И в бою, и в разговоре всегда было несколько способов выйти из положения. В ход шли и банальное убеждение, и стихийные эффекты, и неочевидные хитрости. Например, можно было построить вокруг босса «домик» из взрывоопасных бочек и подорвать гада до того, как он решит, с каким соусом нас сожрать.

Любители настольных ролевых игр тоже нашли здесь нечто знакомое – то забытое чувство, когда вы с игрой действуете по одним и тем же правилам. Разрешено всё, что не запрещено, и никто не мешает нарушать местные запреты, если подвернулась возможность. Далеко не всегда это просто, но в этом и состояла прелесть Original Sin: она приглашала изучать принципы, по которым работает.

Судя по всему, в Larian оценили, насколько аудитории понравилась «настольная» свобода. Поэтому Original Sin 2 не просто напоминает НРИ – она полностью спроектирована как настолка. Нет, бросать виртуальные кубики и каждую пару минут что-то выискивать в списке заклинаний не придётся. Речь о философии разработки и принципах, на которых строятся настольные ролёвки.

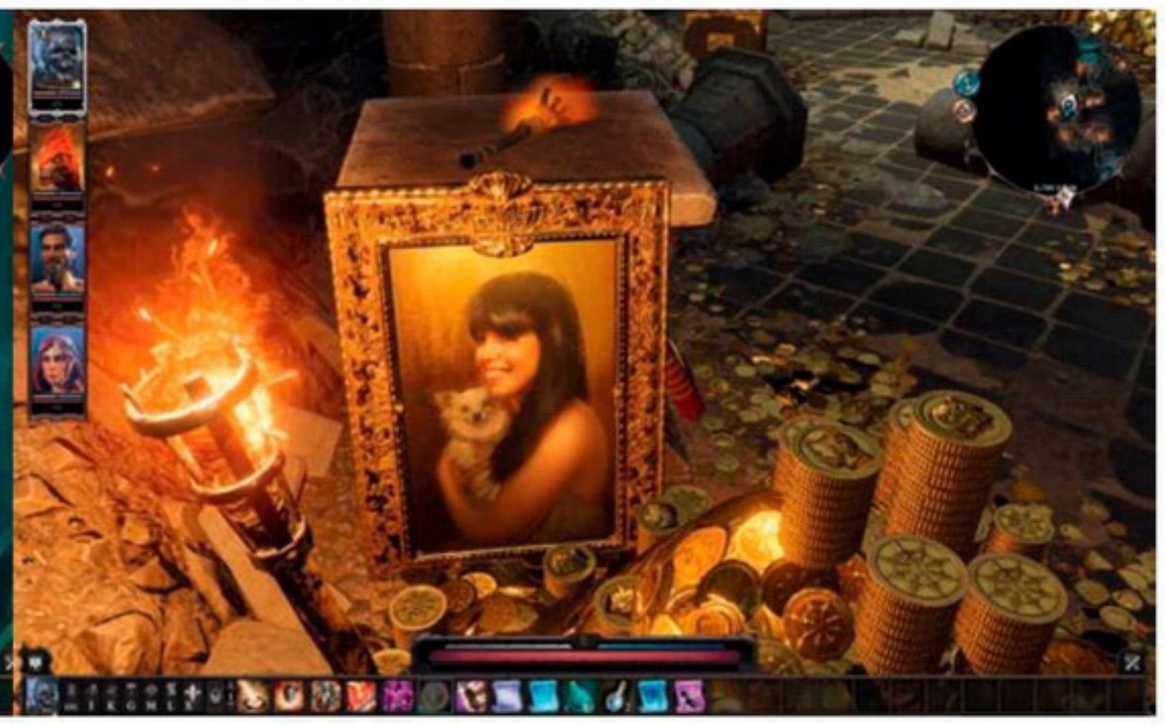
У ИСТОКОВ ФЭНТЕЗИ

Хорошая кампания в той же D&D начинается с грамотного сюжета. По иронии судьбы именно сюжет стал самой слабой частью предыдущей игры. Он обеспечивал предлог для приключений, но был напрочь неинтересным. Иногда в нём появлялись яркие персонажи, вроде мага Арху, но они не делали этот апофеоз фэнтезийных штампов лучше.

Вторая часть тоже черпала вдохновение во множестве источников, от Мартина

А НА СЛЕДУЮЩЕМ ХОДУ, когда мы попытались отвести персонажей спереди в тылы, они поскользнулись на льду. Вдвоём

К ЧЕМУ МОЛИТВЫ, когда с богами можно переговорить с глазу на глаз?



НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не проходите мимо картин в Ривеллоне. Вы удивитесь, как много здесь забавных портретов

и Толкина до всё тех же Джордана и Пратчетта. Но вот литературные тексты уже не похожи на коммерческий продукт. Теперь их будто бы писала не команда сценаристов, а один игровой мастер. И не чтобы продать игру, с опорой на статистику и фокус-группы, а чтобы было интересно – и ему, и игрокам.

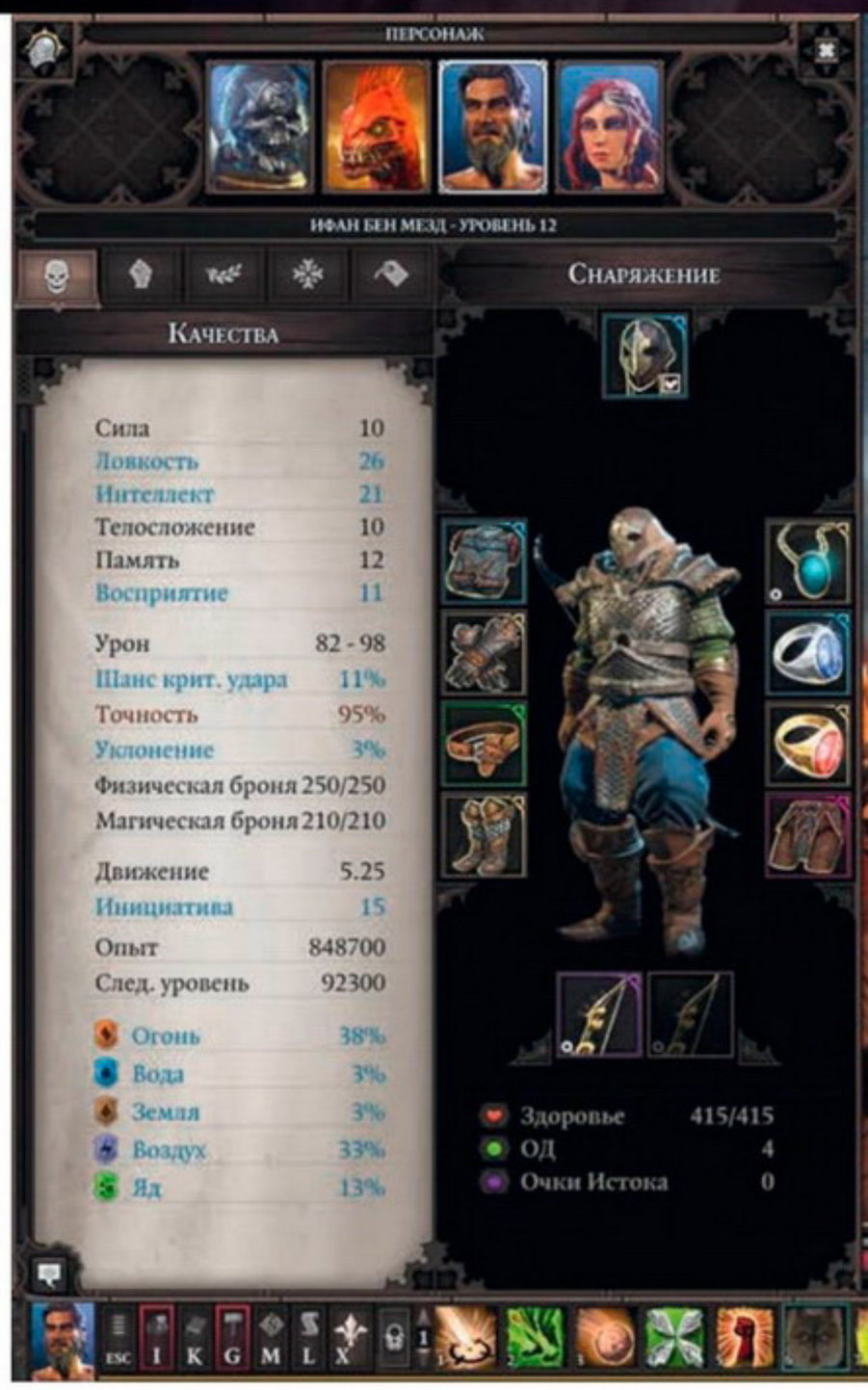
Мир Ривеллона почти ничем не ограничен. Нас ждут сотни ситуаций: непростых, забавных, мрачных и просто необычных. Тон повествования тоже постоянно меняется. В один момент мы (без шуток) пытаемся помочь черепахе завоевать сердце юркого крыса, а сразу после этого размышляем о геноциде, падении морали, нигилизме и судьбе. При этом оба события прописаны одинаково хорошо. Larian Studios настолько умело играет с тоном рассказа, что переходы и смены настроения не вызывают никакого отторжения.

А ещё Divinity: Original Sin 2 элегантно обходит один из самых надоевших штампов фэнтези – деление мира на чёрное и белое. Поначалу всё предельно ясно: есть очевидные «злодеи» и «герои», мы и они. Но чем глубже мы погружаемся в паутину интриг, тем яснее видим, что правых в этой истории нет вообще. Только виноватые.

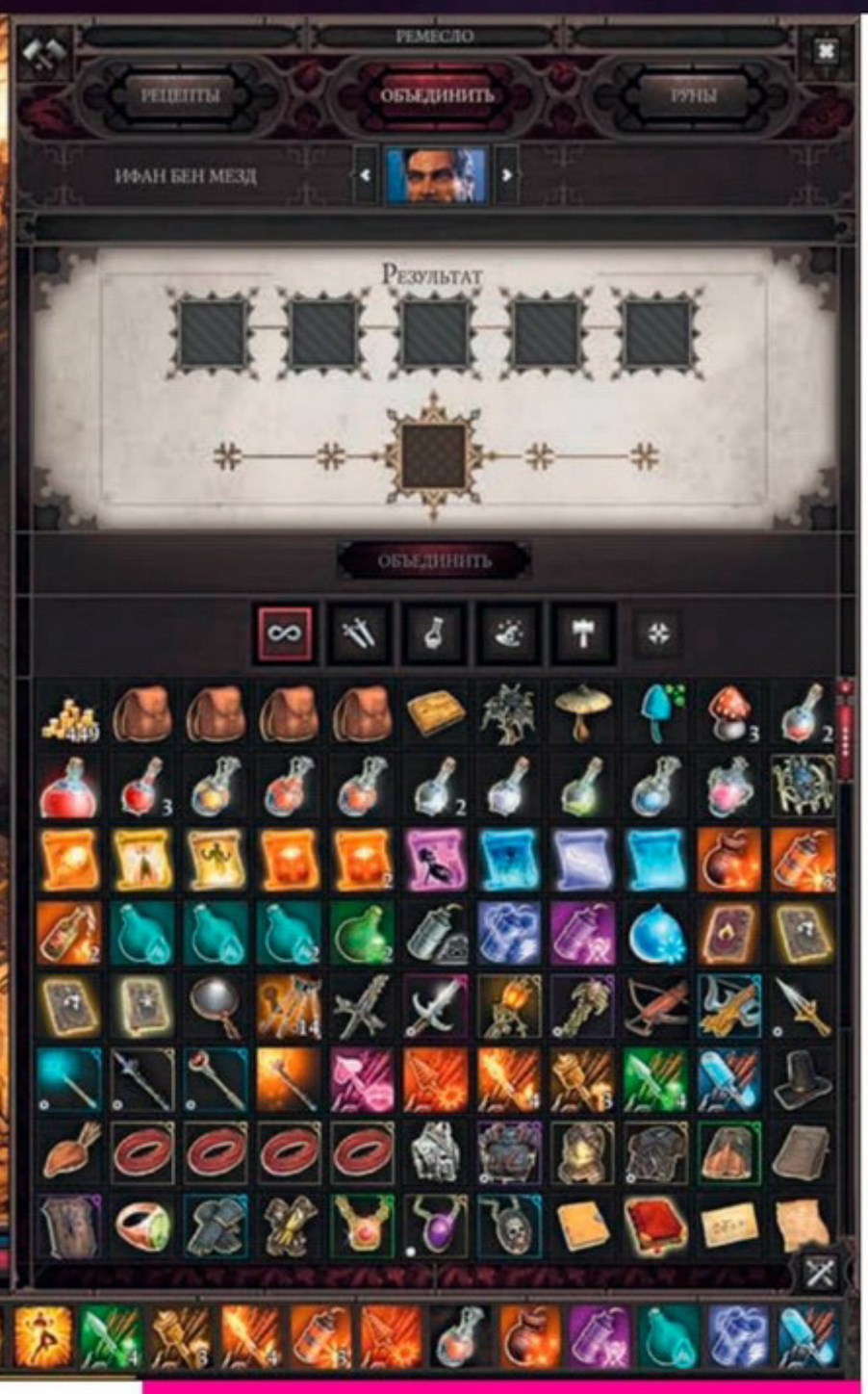
В сюжете замешано множество персонажей, фракций и исторических событий. Но их количество не утомляет, а только разжигает любопытство. Имена и места запоминаются, повороты сюжета вправду способны удивить. А из крупиц информации складывается чёткий след, и мы идём по нему добровольно. Не потому, что нет выбора, и не от назойливой экспозиции, а потому, что история правда интригует.

Сценаристы серьёзно проработали предысторию – не для галочки, а чтобы всё тайное стало явным. Чтобы игрок живо заинтересовался сюжетной подоплёкой. Снимаем шляпу – в нашем случае им удалось. Но в силу объёмистости сценария крохотные просчёты иногда встречаются. Игра изредка забывает наш пол или расу, не знает, что у нас уже есть та или иная информация... Эти мелочи разработчики потихоньку исправляют патчами.

Мы совсем не ожидали, что сюжет Divinity: Original Sin 2 будет так хорош. К тому же все персонажи обрели голоса. Озвучка, очевидно, бюджетная, но по-хорошему удивляет: актёры звучат очень живо – вероятно, потому что им позволили по-сво-



В ИНВЕНТАРЕ сам чёрт ногу сломит, даже с настроенной сортировкой. С другой стороны, какая ж это ролёвка без рытья в шмотках, склянках и оружии?



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 93 часа

ему интерпретировать своих персонажей. Отдельное спасибо за появление Рассказчика, его присутствие усиливает атмосферу настольных посиделок. А голосом и интонациями он ничуть не уступает тому же Логану Каннингэму, который играет эту роль в проектах **Supergiant Games**.

Наши напарники тоже преобразились в лучшую сторону. С каждым из них есть о чём поговорить, а их личные истории напрямую связаны с основным сюжетом. Теперь они не просто довесок к главному герою, рыцарю в сияющих доспехах. Они стали *независимыми* личностями. Побочные задания братьев по оружию не только раскрывают их характеры, но и перекликаются с судьбой Ривеллона – порой довольно неожиданным образом.

ЧТО ПОСЕЕШЬ, ТО И ПОЖНЁШЬ

Самая противоречивая черта настольных ролёвок в том, что они требуют от игрока гигантских инвестиций. Время, внимание, силы, деньги. Всеми этими дорогими любому взрослому человеку вещами мы жертвуем во имя увлекательного времяпрепровождения.

Странное дело, но при непомерных размерах и тоннах контента Divinity: Original Sin 2 уважает время игрока. Она понимает, что силы, вложенные в прохождение, должны окупаться и приносить дивиденды в виде удовольствия. Она возводит в статус кредо простую истину: «Никто не хочет тратить драгоценное время на скучную ерунду».

Прежде всего, в игре нет проходного контента. Квестов, которые добавили «чтоб было». Любая, даже самая незначительная ситуация так или иначе наградит за внимание к себе. Ценным лутом, деньгами, информацией, забавным диалогом или запоминающейся сценой. Всё, что угодно, только чтобы не вызывать у вас ощущения зря потраченных сил.

Ещё два трюка игра использует, чтобы снизить время простоя, когда непонятно, куда двигаться дальше. Во-первых, занятные возможности и задания разбросаны чуть ли не повсюду – за приключениями далеко ходить не придётся. Во-вторых, враги в Divinity: Original Sin 2 всё так же не возрождаются. Значит, и опыт нафармить не получится.

Игрокам *придётся* искать проблем на свою голову, если они хотят стать сильнее. Это немного жестоко, но почти все квесты того стоят.

ПУТИ ГЕРОЙСТВА НЕИСПОВЕДИМЫ

Главным успехом первой Original Sin был интерактивный мир, и он никуда не дел-

НИКОГДА НЕ УГАДАЕТЕ, что произошло, когда мы открыли саркофаг в крипте, заставленной глиняными воинами. Ничего. Сюжетный поворот!

СПАСИБО ЗА СОВЕТ, случайная лягушка. Всем бы быть такими ответственными лесными гражданами

ся. Свобода действий только выросла, и Divinity: Original Sin 2 старается учитывать все возможные варианты событий. Всё, у чего есть полоска здоровья, может умереть. *Всё*. И игра об этом помнит.

Добыть нужную информацию мы можем множеством способов. Говорить с людьми. Расспрашивать животных, если у нас есть соответствующий навык (и разговоры с ними радуют даже больше, чем в первой части). Рыться в сундуках. Читать записки. Говорить с призраками, в том числе призраками животных.

Персонажи разных рас могут по-разному решать одни и те же проблемы. Физиология здесь тоже реализована не просто так: уникальные расовые свойства играют роль и в бою, и в социальных взаимодействиях. Скажем, ящеры могут раскапывать тайники без лопат, а эльфы пожирают чужие останки и таким образом получают важную (и не очень) информацию из памяти умерших.

Головоломки тоже радуют разнообразием: зачастую ради решения приходится присматриваться даже к деталям интерьера.

В Larian создали мир, в котором даже пирамидки из ящиков строить нескучно. Правда, иногда разработчики заходят слишком далеко: некоторые пазлы или ключевые действия для квестов могут быть умопомрачительно неочевидными. Особенно в последней трети игры.

А из-за детализации мира немного страдает темп повествования. Здесь очень много мелочей, которые не хочется пропускать, а сюжет частенько торопит события во имя эффектной развязки. И если переход из форта Радость в Дрифтвуд проходит безболезненно, то отбытие на Безымянный остров, а затем и в Аркс кажутся уже не такими безукоризненными. Возможно, авторы попытались применить к игрокам шоковую терапию. Но конкретно нас этот ход не зацепил.

Ещё один нюанс: во многих ситуациях Divinity: Original Sin 2 полагается на метагейминг. В настолках это значит, что игрок решает проблему с помощью собственных знаний, полученных *вне* игры, а не мыслей или знаний его персонажа. При должном старании добрую треть квестов

МЫ ПОЧЕМУ-ТО РЕШИЛИ, что швыряться огненными шарами на нефтяном промысле – это отличная идея. Не повторяйте наших ошибок. Из-за лагов бой растянулся на полтора часа

Divinity: Original Sin 2 можно «сломать», просто обойдя задуманный разработчиками путь с помощью какого-нибудь трюка. Чаще всего – телепортации или маскировки. В такой вседозволенности, безусловно, есть свой шарм, и создатели сами призывают эксплуатировать подобные лазейки, однако нам кажется, что не каждому ролевику понравится такой подход.

Постоянного отыгрыша не получается. Мы то погружаемся в роль, то отходим от неё в припадке зубодробительного манчкинизма.

Кстати, в бою вам пригодится не грамотный отыгрыш персонажа, а именно знание боевой системы. Без этого никакой Божественности не достичь.

КИДАЙТЕ ИНИЦИАТИВУ!

Пошаговая тактика из первой части в Divinity: Original Sin 2 почти не изменилась. Схватки по-прежнему сложны, требуют хорошей подготовки и грамотных решений. Ролевой движок работает по тем же принципам, но стал чуть более опрятным.

Прокачка характеристик и навыков теперь приносит заметные и понятные бонусы, а не абстрактные очки в генераторе случайных чисел. Прокачиваем силу – больнее бьём тяжелым оружием. Ловкость – лучше стреляем и орудуем кинжалами.

Старые школы навыков обзавелись новыми или переделанными умениями, а новые классно играются и вносят изюминку в и без того хорошие бои. Нишевую школу колдовства заменила некромантия – и не говорите, что никогда не хотели вызвать кровавый дождь щелчком пальцев или превратить трупы соперников в бомбы. Появилась и школа призыва для любителей Pokemon, целиком посвященная вызову и постоянному улучшению разномастных фамильяров. Добавилась школа превращения: отращивайте крылья, рога, паучьи лапы или превращайте врагов в куриц. В крайнем случае можно бить морды тентаклем, выращенным из собственной руки.

Школы навыков тоже получили бонусы, так что теперь их нужно развивать не только для того, чтобы научиться определённым заклинаниям. Гидрософистика повышает эффективность лечения, военное дело – весь физический урон, а некромантия даёт

РЕЖИМ ГЕЙММАСТЕРА удобно располагает все необходимые инструменты. Но в функционале всё равно придется немножко разобраться

«врожденный» вампиризм. К тому же стихийных и статусных эффектов в сиквеле стало в несколько раз больше. Как и умений, которые их вызывают, – попробуйте на досуге объединить две пустые книги навыков из разных школ. Как будто этого мало, почти всё вокруг можно благословить или проклясть, что кардинально меняет базовые свойства обработанной поверхности.

Скажем, проклятое масло получает замечательное свойство взрываться без всякой на то причины. «Проклятая кровь» звучит брутально, выглядит отвратительно, а эффект оказывает вообще мерзкий. Только не увлекайтесь: движок с надрывом выдерживает большое количество воздействий. Держите себя в руках, если не хотите уронить fps до 20–22 кадров.

Однако не стоит предвкушать фейерверки из спецэффектов и по дюжине статусов на одном враге. В боевой системе появилось новшество, о котором можно сказать много хорошего и ещё больше плохого.

ПРОБЫ И ОШИБКИ

Отныне у всех персонажей есть физическая и магическая броня. Механика была

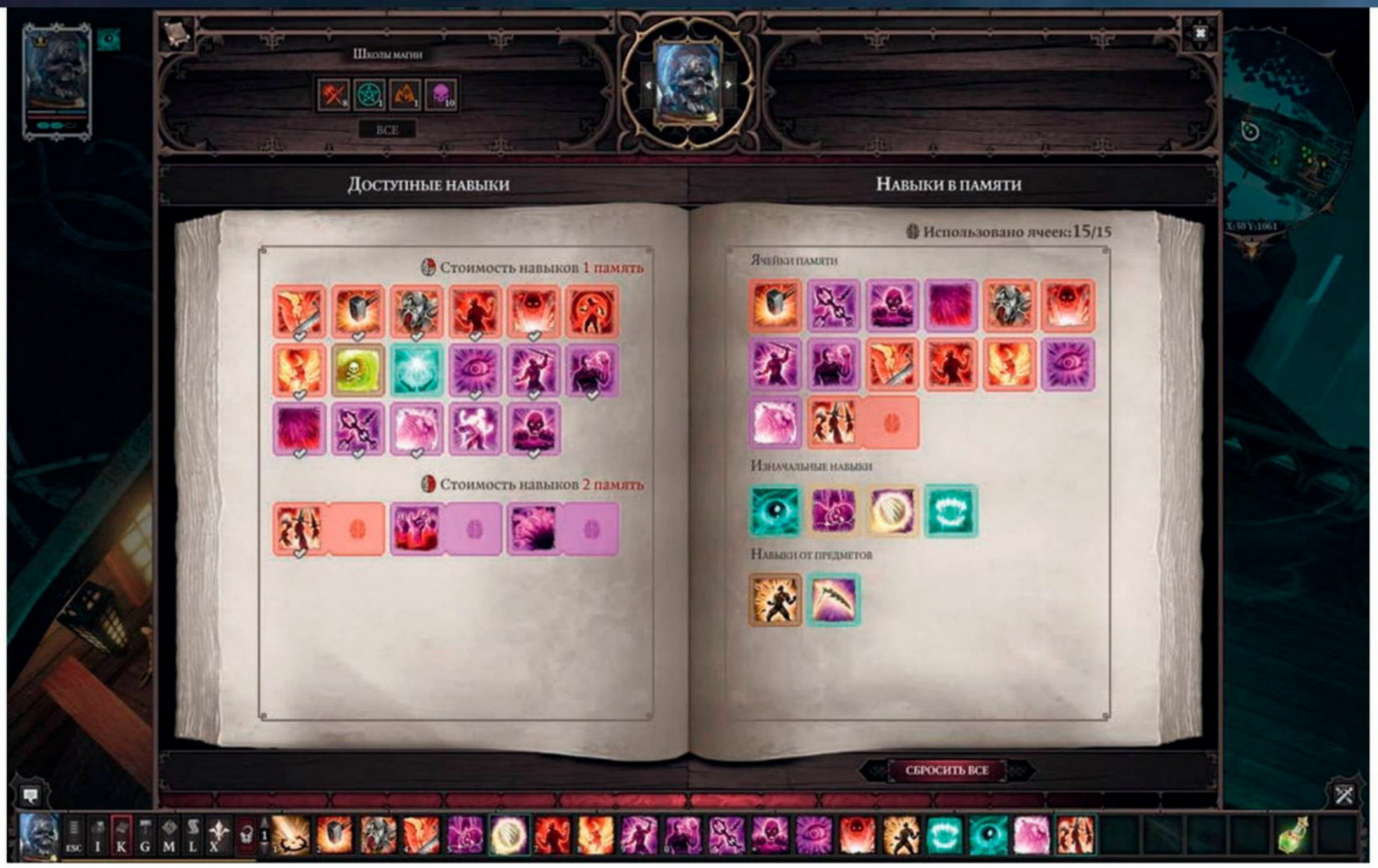
О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Весь текст переведён на русский. Не без недопониманий, но вполне достойно.

в серии и прежде, но в Original Sin 2 броня – это фактически дополнительная полоска здоровья. Каждый предмет одежды так или иначе влияет на неё. Она уменьшается, когда персонаж получает урон соответствующего типа, вне зависимости от специфики. И пока броня не истощится, этот тип урона не будет наносить вред здоровью противника.

Звучит не так уж и плохо, но есть одно «но»: броня *полностью* защищает от статусных эффектов. Забудьте про перманентное оглушение и цепочки контролирующих заклинаний. Пока на враге магическая броня, все ваши выкрутасы пропадут втуне.

С одной стороны, это добавляет новую переменную в тактику боёв. Тут не просто важно иметь все нужные способности – ещё важнее использовать их в подходящий момент. Беречь козыри до последнего или начинать битву с самых мощных приёмов и ждать, пока они не восстановятся? Оценивать шансы придётся под совсем иным углом. С другой стороны, броня вредит той самой вариативности схваток, которую мы так ценили раньше. Весь ваш контроль толпы, игра со стихиями и находчивость пойдут насмарку, если на враге есть броня. Статусы вроде как должны вносить разнообразие в процесс... Но про них забываешь, когда большая часть боя уходит на то, чтобы сбить с противника защиту.



МЕНЮ НАВЫКОВ устроено очень удобно. Потеряться в таком не выйдет

Из-за этой же механики страдает и разнообразие билдов. Вы всё ещё можете строить красивые гибриды магических и физических умений, но отныне это попросту невыгодно. Ведь если маг и боец будут драться с одним врагом, то защищаться он будет двумя разными полосками здоровья. Раньше маги были машинами смерти, но теперь заклинания долго перезаряжаются, а до эффектов дело доходит только к концу боя. На первый план выходят воины и разбойники – их клинки бьют больнее молний.

Баланс уровней сложности тоже немного лихорадит. Как и прежде, если прийти куда-то на уровень раньше, чем надо, босс раскатает нас катком. На уровень позже – битва станет до скучного лёгкой. В сюжетной кампании есть несколько потенциальных развилок, но к каждой привязан свой уровень. Разумеется, вы можете наведаться куда и когда хотите. Но враги точно так же могут показать вам, как сильно вы ошиблись в этом решении.

Словом, с достойным испытанием в Original Sin 2 есть проблемы. Безусловно, значения брони и урона – вещь непостоянная, их легко поправить модами или патчами. Но в релизной версии уровни сложности не приходят к золотой середине. Выше «Классики» соваться попросту страшно, а игра рассчитана минимум на три-четыре прохождения.

С другой стороны, никто и не говорил, что стать Божественным – это просто.

И ЕЩЁ НЕМНОГО

В Divinity: Original Sin 2 есть режим гейммастера, позволяющий конструировать собственные приключения в том самом формате настольных ролевых игр. Как мы и предполагали, это отличная возможность для любителей настолок провести несколько часов за приключением, даже если у них нет возможности собраться вместе. Наши редакторы успели сыграть в этот режим после выхода игры, в прямом эфире на нашем канале на Twitch, и остались очень довольны. Другой вопрос, что многие любители НРИ предпочтут старомодные «физические» посиделки подобным современным решениям.

Есть и режим «Арена», позволяющий быстро разрешить разногласия между игроками в бою. Здесь условия изначально равные, так что всё зависит от вашей хитрости и подхода к бою. Ах да, ещё в сюжетной кампании, как и в первой части, имеются дополнительные механики вроде зельеварения и крафта. Но они не играют важной роли, по крайней мере на уровне сложности «Классика». За почти сто часов прохождения мы, по большому счёту, не попадали в ситуации, когда они были бы нужны.

■■■

Divinity: Original Sin 2 не идеальна. Larian на своих восковых крыльях попыталась долететь до солнца, и, будем откровенны, это одна из самых впечатляющих попыток за последние лет десять.

Это смешная, вдумчивая, прозаичная, бесконечно глубокая и интересная игра. Original Sin 2 можно проходить неделями и всё равно не желать, чтобы она кончалась. Воздавать игре почести и награждать эпитетами можно часами, но мы опишем её только одной фразой: «**превзошедшая ожидания**». ■

ПОРАДОВАЛО:
– эпический, многогранный сюжет;
– небывалое разнообразие ситуаций;
– гибкость и интерактивность мира;
– вдумчивая и вариативная боёвка;
– настольный дух приключения.

ОГОРЧИЛО:
– россыпь мелких багов;
– система брони;
– проблемы с балансом.

ВЕРДИКТ
Одна из лучших ролевых игр десятилетия, а то и всех времён и народов. Приключение, которое не надоедает, не сдувается и не теряет запала до самых титров. Обилие возможностей и хардкорность вгонят новичков в ступор, но стоит втянуться, и Ривеллон станет вашим вторым домом на десятки, а то и сотни часов.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,5
«Бессмертно»

ЯРКИЙ И КРАСОЧНЫЙ

РИВЕЛЛОН ЖДЁТ БОЖЕСТВЕННЫХ ГЕРОЕВ

СМОТРИТЕ, КАК ВЕЛИК И ПРЕКРАСЕН РИВЕЛЛОН, сколько приключений он обещает одной только своей картой! UltraWide-мониторы помогут сделать ваши приключения более красочными, а увеличенный угол обзора не даст врагам остаться незамеченными во время вылазок на недружественные территории.

ТРУДНОСТИ СПЛИТСКРИНА

КООПЕРАТИВ ЗА ОДНИМ МОНИТОРОМ В ORIGINAL SIN 2

ИГРОМАНИЯ.РУ

В Divinity: Original Sin 2 можно играть хоть вчетвером. У кооператива по сети есть преимущества и удобства, но у прохождения за одним компьютером, рука об руку, есть особый олдскульный шарм. Как в детстве мы играли в «Черепашек-ниндзя» на приставке, так теперь можем вдвоём окунуться в одну из самых глубоких ролевых игр последних лет.

Конечно, **Divinity: Original Sin 2** не так проста, как аркадные битемапы, особенно в режиме разделённого экрана. Поэтому здесь мы дадим пару советов насчёт того, как обустроить совместное прохождение с наибольшим комфортом.

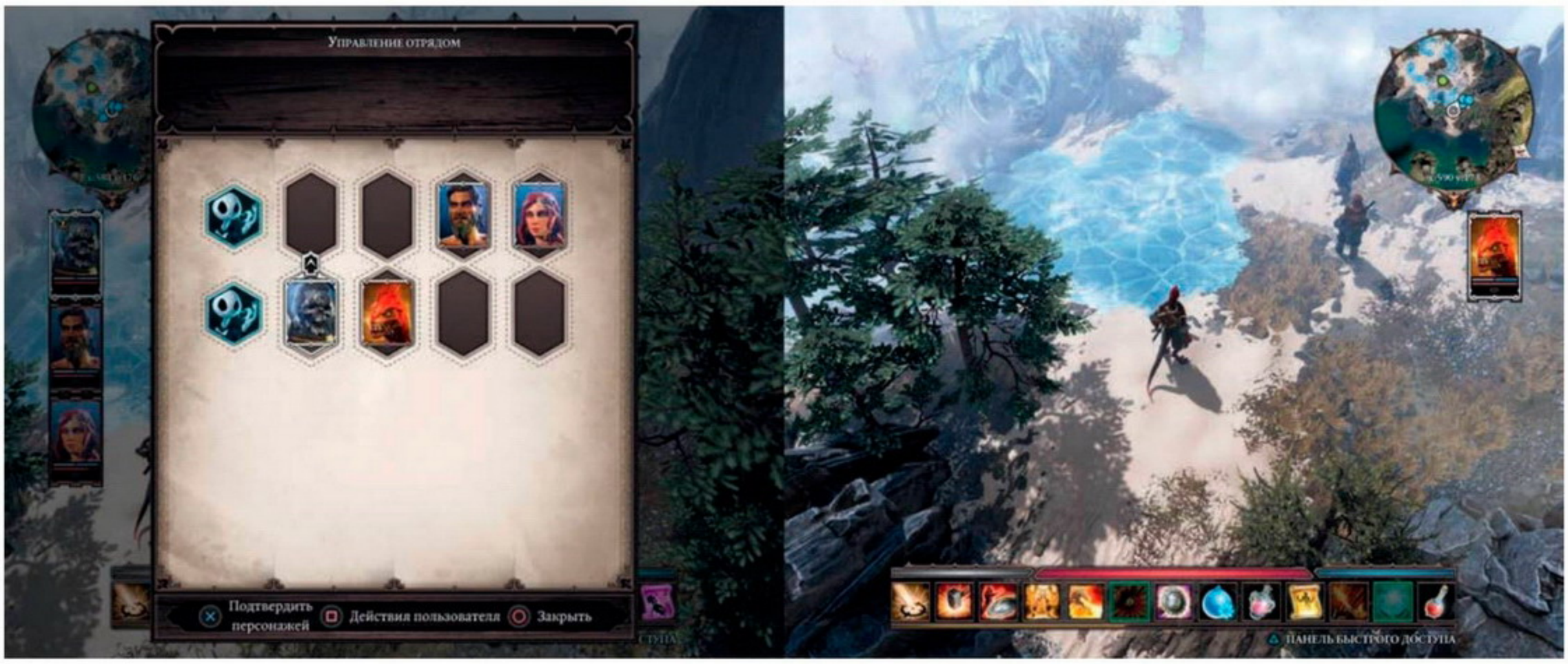
КАКИЕ БОНУСЫ В ИГРЕ ДАСТ LG ULTRAWIDE?

В Divinity: Original Sin 2 полно секретов, и за одним экраном вы можете исследовать Ривеллон в два раза эффективнее. И это как раз тот случай, когда монитор LG UltraWide с соотношением сторон 21:9 раскрывает свои ключевые преимущества.

Ведь что мешает при игре за одним экраном? Каждому игроку достаётся всего половина картинки, и рабочая область непривычно сужается. Геймплей, инвентарь, прочие элементы интерфейса – всё в одну кучу. Привыкнуть, конечно, можно, но Divinity определённо не та игра, где угол обзора не имеет значения. Тем и прекрасен широкий формат – дели пополам на здоровье, всё равно обоим достанется область вполне приличных размеров. Каждому удобно и осматривать локации, и воевать, и приглядывать за инвентарём, чтоб ничего не утянули. Да и к соседу подглядывать удобнее, если его часть экрана тоже организована удобно и опрятно.

КТО КЕМ УПРАВЛЯЕТ?

ИГРА НЕ ПОДСКАЖЕТ, КАК ЛУЧШЕ РАЗДЕЛИТЬСЯ, – ЭТО РЕШЕНИЕ ЗА ВАМИ. Кто-то любит играть воинами на передовой – пусть командует танком и прочими тяжеловесами. Другие предпочитают находиться в тылу и поддерживать союзников заклинаниями или стрелами. Замечательно, они заберут лучников и магов. А если хочется баланса и равноправия, возьмите по одному персонажу ближнего и дальнего боя. Так вы оба сможете одинаково влиять на сражения.

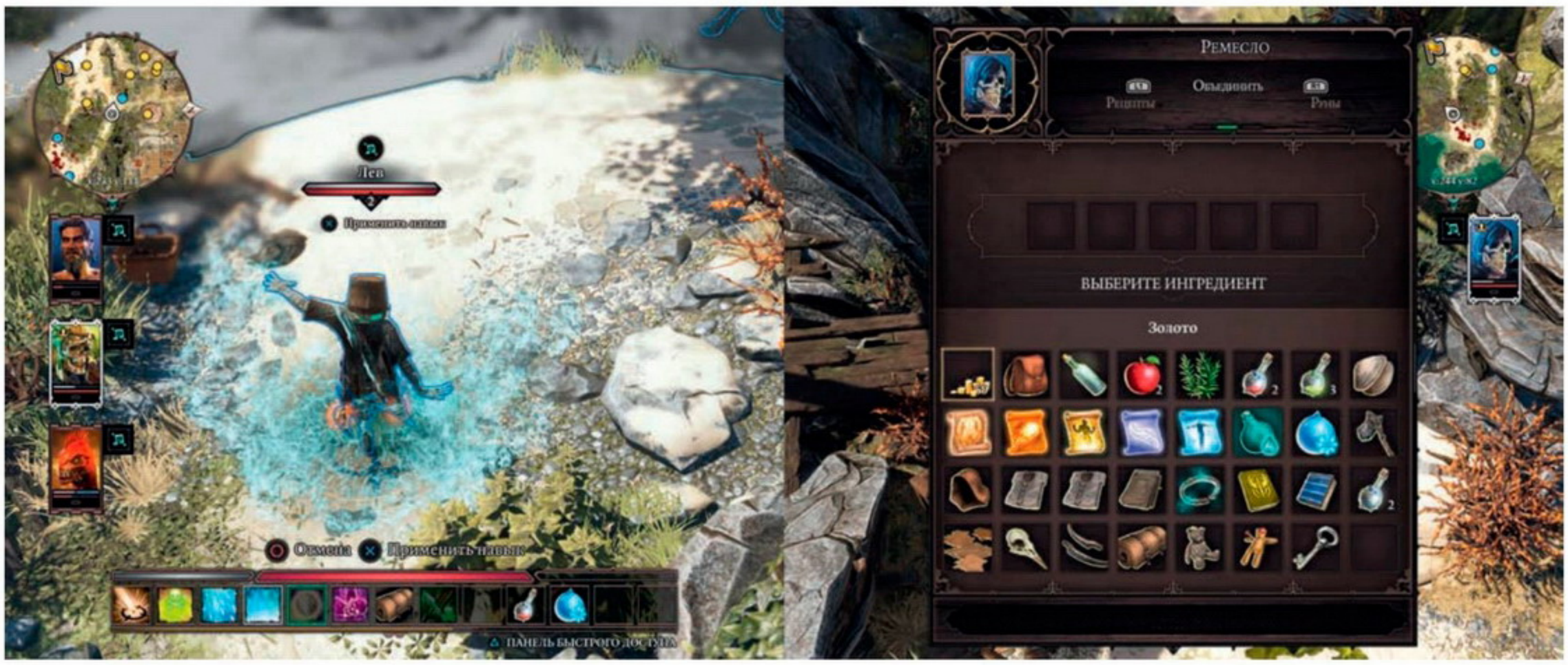


ORIGINAL SIN 2, как и положено классической ролевой игре, требует хорошего контроля над персонажами. Его непросто добиться даже в одиночку, а в кооперативе ещё и приходится делить героев между игроками. Именно с этого стоит начать. Подключив к компьютеру два геймпада (это обязательно, вариант «клавиатура + геймпад» пока не работает), загружаем игру и выбираем меню «Управление отрядом». Там можно распределить персонажей по профилям игроков, и теперь у вас обоих есть по мини-отряду.

НЕ СУЩЕСТВУЕТ НЕПРАВИЛЬНОГО РАСПРЕДЕЛЕНИЯ ГРУППЫ. Главное, чтобы обоих игроков всё устраивало. Поменять привязку персонажей можно в любой (кроме боя) момент, если надоест управлять кем-то конкретным. Но учтите, чем больше времени вы проведёте с одними героями, тем сложнее будет поменять тактические привычки.

ВМЕСТЕ ИЛИ ДВУМЯ ГРУППАМИ?

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 ТРАКТУЕТ СЛОВО «свобода» очень прямолинейно. Спасители Ривеллона могут грабить, мародёрствовать, убивать и заниматься контрабандой в перерывах между рутинными подвигами во имя всего живого. Подвох в том, что все персонажи в игре существуют на равных правах, включая вас и ваших спутников. То есть грабить и убивать можно не только NPC, но и друг друга. При игре в одиночку это бессмысленно. А вот в кооперативе вас двое, и ваши отряды не зависят друг от друга – если хотите, можете вообще разделиться и вести два похода одновременно. Другой вопрос, что эффективность ваших мини-отрядов не сравнится с эффективностью группы из четырёх героев, действующих сообща.



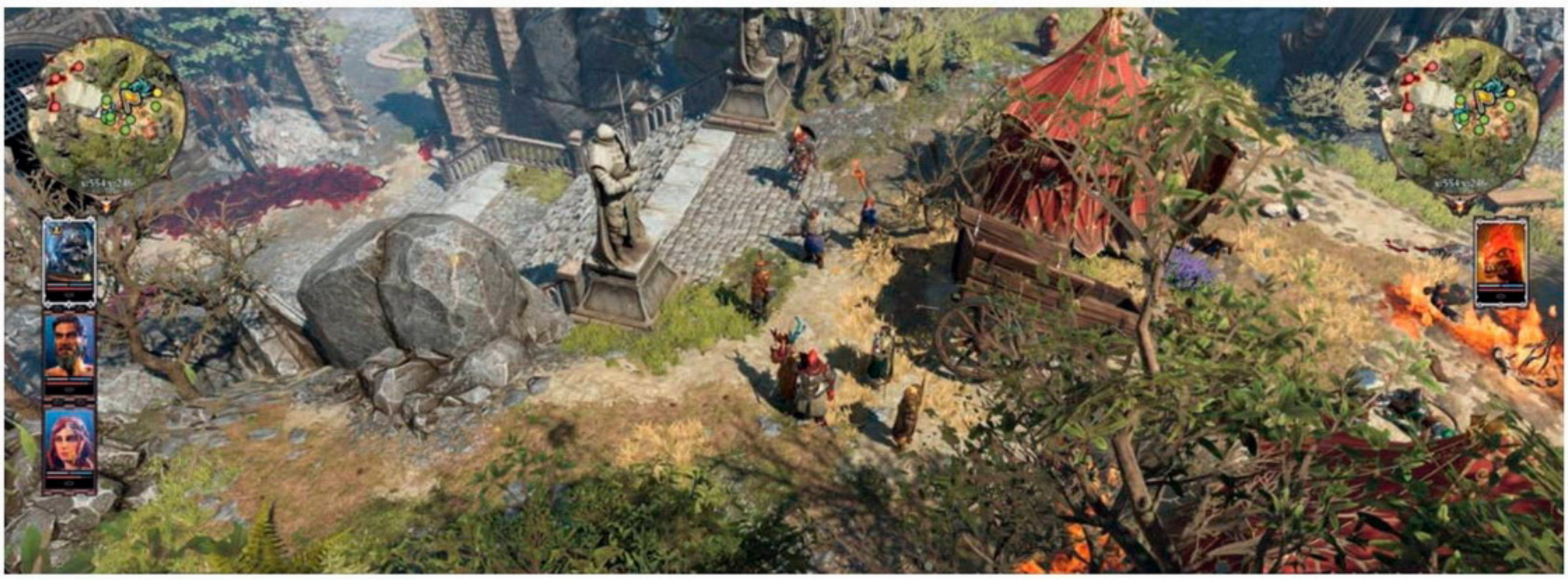
НО У НЕЗАВИСИМОСТИ ЕСТЬ И СВОИ ПЛЮСЫ. Можно выполнять два разных квеста, или один, но в разных областях, – в любом случае это сэкономит много времени. Пока напарник допрашивает ключевого NPC, вы обследуете сцену убийства или поле боя. А если товарищ ввязался в драку, вы успеете подобраться к противнику с удобной стороны. Чтобы быть в курсе всех событий, не забывайте поглядывать, что творится на противоположной стороне экрана (и, хоть мы уже наверняка прожужжали вам все уши мониторами LG UltraWide, это тот случай, где формат 21:9 действительно очень полезен).

В ТО ЖЕ ВРЕМЯ НИЧТО НЕ МЕШАЕТ ВАМ постоянно вредить друг другу. Товарищ не хочет отдавать предмет, который вам приглянулся? Стяните его прямо из карманов владельца. Надоело, что напарник едва шевелит ногами? Подожгите под ним землю или вообще телепортируйте куда подальше. А если ваши разногласия ещё глубже (скажем, вы не сошлись во мнениях по сюжетному квесту), наверняка есть способ повлиять и на это. Главное, помните: игра не станет решать ваши проблемы за вас. Зато она всегда предоставит креативный и, опционально, вредный способ положить конец конфликту, на поле боя или в диалоге.

КАК УДОБНО НАСТРОИТЬ КАМЕРУ?

В DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 ПРИХОДИТСЯ ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ на огромное количество объектов. Локации пестрят деталями, персонажами и тайниками, которые не так-то легко заметить. Чтобы упростить себе жизнь, камеру можно настроить несколькими способами. В стандартном режиме, если вы с напарником окажетесь рядом, изображение станет общим, как в одиночной игре.

КОГДА ВЫ ОТДАЛИТЕСЬ ДРУГ ОТ ДРУГА, экран снова поделится на две половины. Это может дезориентировать. Наш совет: «заприте» камеру в постоянном режиме разделённого экрана. Это делается нажатием одной кнопки геймпада. Никакой суматохи и скачков перспективы – только две чёткие половинки монитора.



С ОБЗОРОМ СВЯЗАНО ЕЩЁ НЕСКОЛЬКО МЕЛОЧЕЙ. Во-первых, не стесняйтесь приближать и отдалять камеру. Чтобы заметить некоторые секреты, нужно хорошенько присмотреться. Во-вторых, сразу залезьте в настройки и проверьте опцию «Динамическая камера» – она должна быть включена. С этим параметром виртуальный оператор будет сопровождать каждое действие персонажей в бою, а не глядеть в никуда, пока враги готовят вам пакости.

■ ■ ■

ВОТ И ВСЁ! Будем надеяться, эти советы помогут вам в кратчайшие сроки привыкнуть к игре за одним монитором. Потому что она определённо стоит того, чтоб её попробовать! ■

БОЖЕСТВЕННО!

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Мир Divinity: Original Sin 2 огромен. В нём найдётся место всему понемногу – страшным пещерам, мирным деревушкам, гниющим городам и полным кошмаров «карманным» измерениям. Везде вас поджидают свои опасности и возможности, нужно только быть внимательным. Рассказ обо всех достопримечательностях Ривеллона может составить целую книгу, а то и две. Поэтому мы расскажем только о самых важных локациях и дадим ценные напутствия на будущее. Без спойлеров!

ПУТЕШЕСТВИЯ С LG ULTRAWIDE

В Divinity: Original Sin 2 полно красивых пейзажей, а в одном кадре порой умещается столько мелочей, что не знаешь, куда бежать сначала. Прочитать записку? Обобрать поверженных врагов? Или вон в ту пещеру за листьями?

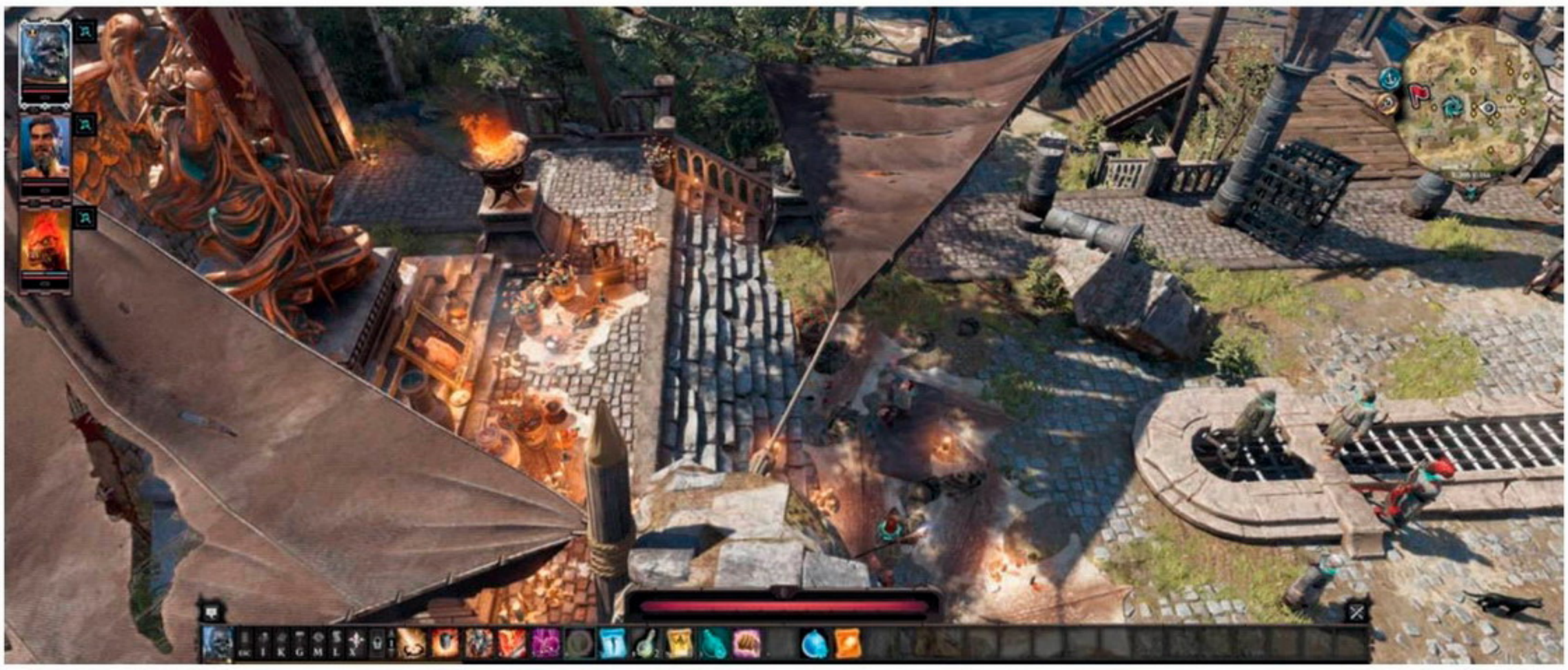
Кто владеет информацией, тот владеет миром – для Divinity это правило работает на сто процентов. И тут монитор LG UltraWide с соотношением сторон 21:9 даёт немало тактических преимуществ. Например, чем шире взгляд на карту, тем легче издали заметить врагов и заранее расставить им ловушку. Да и многие скрытые области находятся вдали от протоптанных троп, и дополнительный угол обзора как раз поможет заметить желанные тайники.

Это не говоря уже о том, что с широким экраном можно комфортно путешествовать по миру, не закрывая окно инвентаря, – обзора карты и так хватит с лихвой.

ФОРТ РАДОСТЬ

ДА УЖ, ЛУЧШЕ НАЗВАНИЯ НЕ ПОДОБРАТЬ: здесь как раз расположен концентрационный лагерь, куда магистры целыми кораблями свозят колдунов Истока. Епископ Александр и Молот Даллис, местные владыки, пудрят людям мозги, уверяя, что это просто госпиталь: мол, они вылечат колдунов от их «недуга», защитят от самих себя, а затем отпустят восвояси.

ПОБЕГ ИЗ ФОРТА – ЭТО ПЕРВЫЙ ШАГ на долгом пути к Божественности. Не верьте байкам здешних обитателей: путей на свободу здесь куда больше, чем внутрь. Но прежде, чем сбегать, убедитесь, что потом не пожалеете. Поговорите со всеми заключёнными, найдите всех будущих сопартийцев, загляните под каждый камень. Вы вряд ли захотите лишний раз возвращаться в эту выгребную яму.



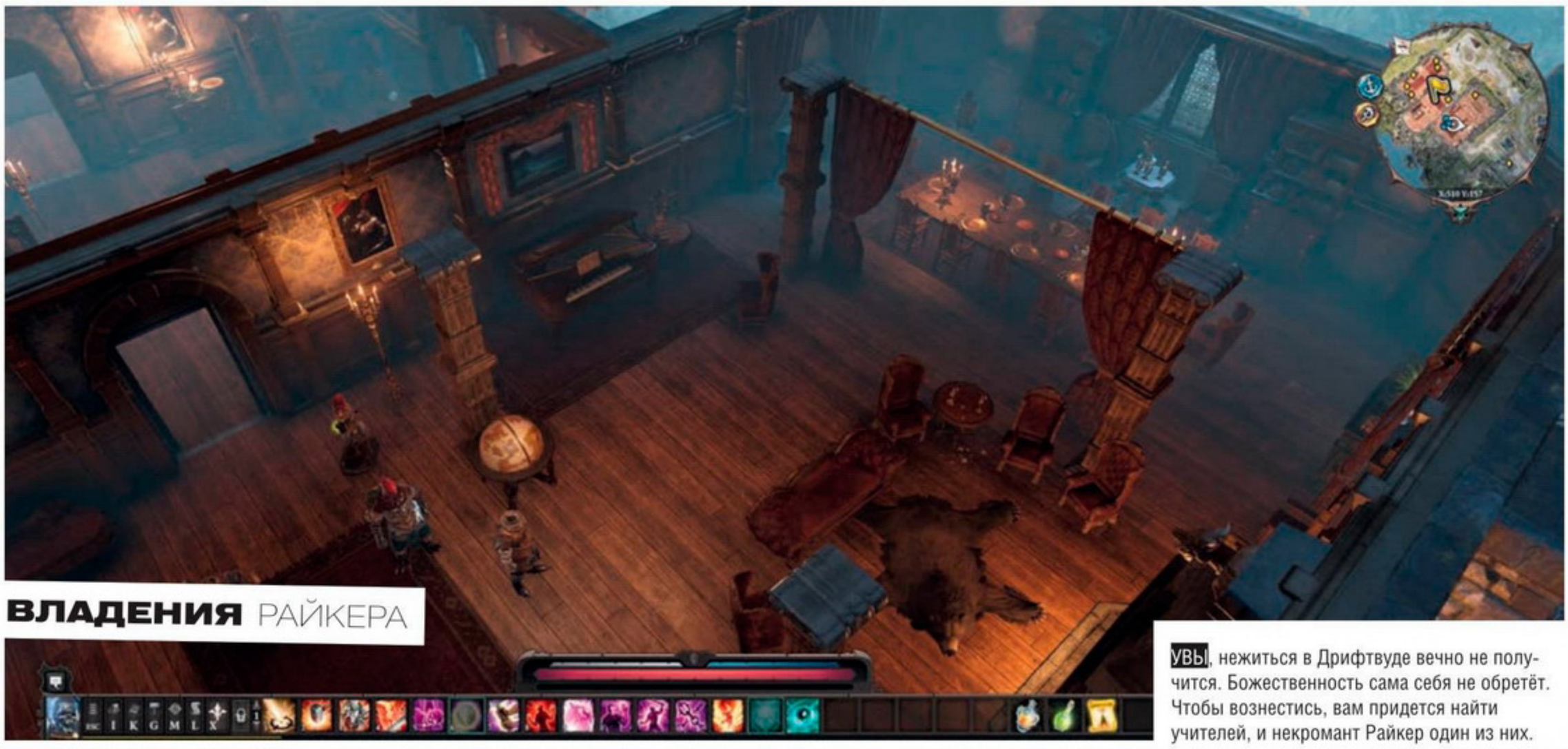
ВОТ ТОЛЬКО ПРОШЕДШИХ «ЛЕЧЕНИЕ» УЗНИКОВ БОЛЬШЕ НИКТО НЕ ВИДЕЛ. Вероятно, потому, что местные лекари работают по заветам безумного короля Бракка – с предельной жестокостью. Бежать с острова некуда, ведь море кишит порождениями Пустоты. Никто не решается поднять бунт против магистров, и многие обитатели форта Радость просто ждут своей очереди на «лечение». Хорошо, что вы не из их числа.

ДРИФТВУД

ПОСЛЕ ЗАСТЕНКОВ РАДОСТИ и тяжёлых ошейников разгромленное монстрами побережье Жнеца кажется райским уголком свободы. Ключевое слово – «кажется». Наслаждаться видами можно без опаски, но удаляться от больших дорог себе дороже. Даже магистры не суются.

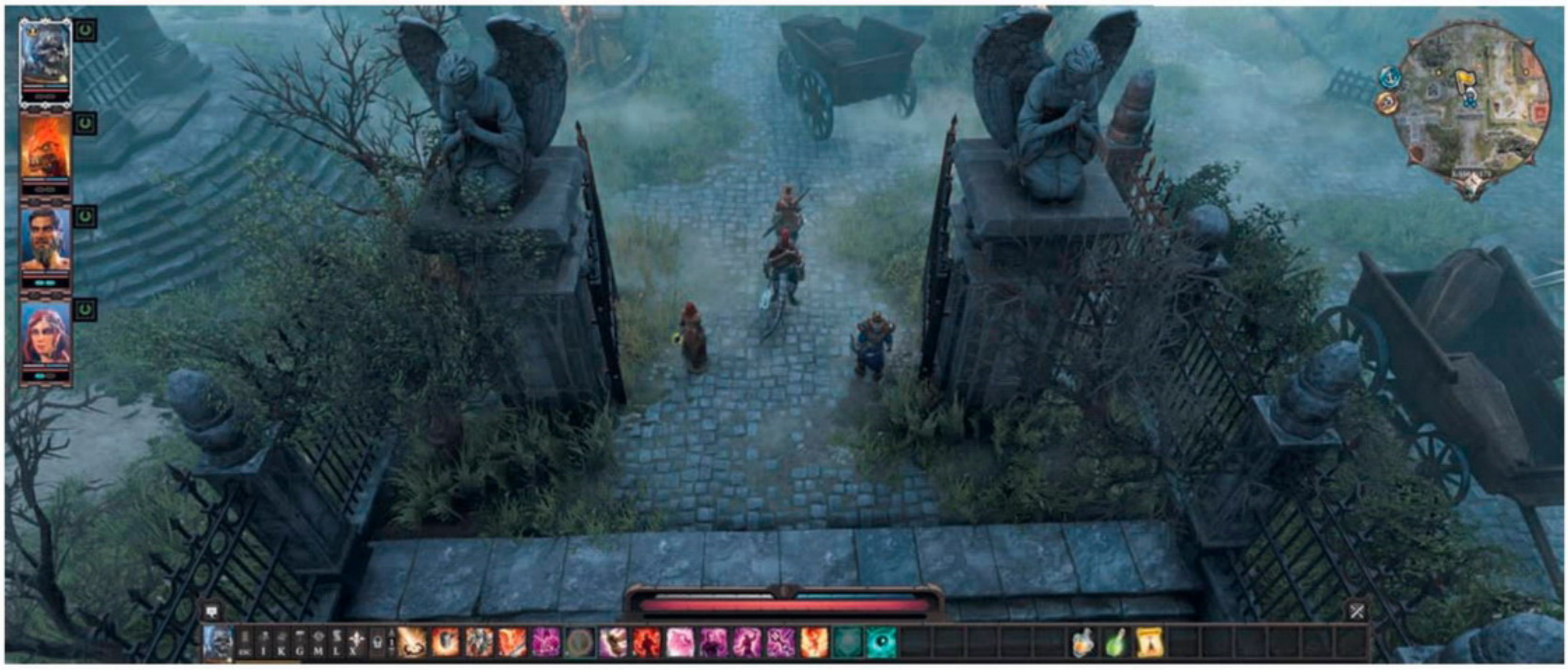
ДРИФТВУД – единственный оплот порядка в хаосе. Крохотная портовая деревушка защищена магистрами со всех сторон, так что здесь всегда можно перевести дух. Да, захолустье, да, домишек раз-два и обчёлся, но есть всё, что нужно! Алтарь странствий, кузнец, алхимик, зачарователь, глашатай... Можно и запасы пополнить, и парой слов с селянами перекинуться. Но лучше не буянить: отряд магистров, стерегущий Дрифтвуд, на редкость злопамятен.

НО САМОЕ ВАЖНОЕ – ЭТО ТАВЕРНА. Ни в коем случае не проходите мимо: никогда не знаешь, кого встретишь и что услышишь в пьяном угаре. И не забудьте дать на чай тамошнему трубадуру – тот прочитает стишок на заказ.

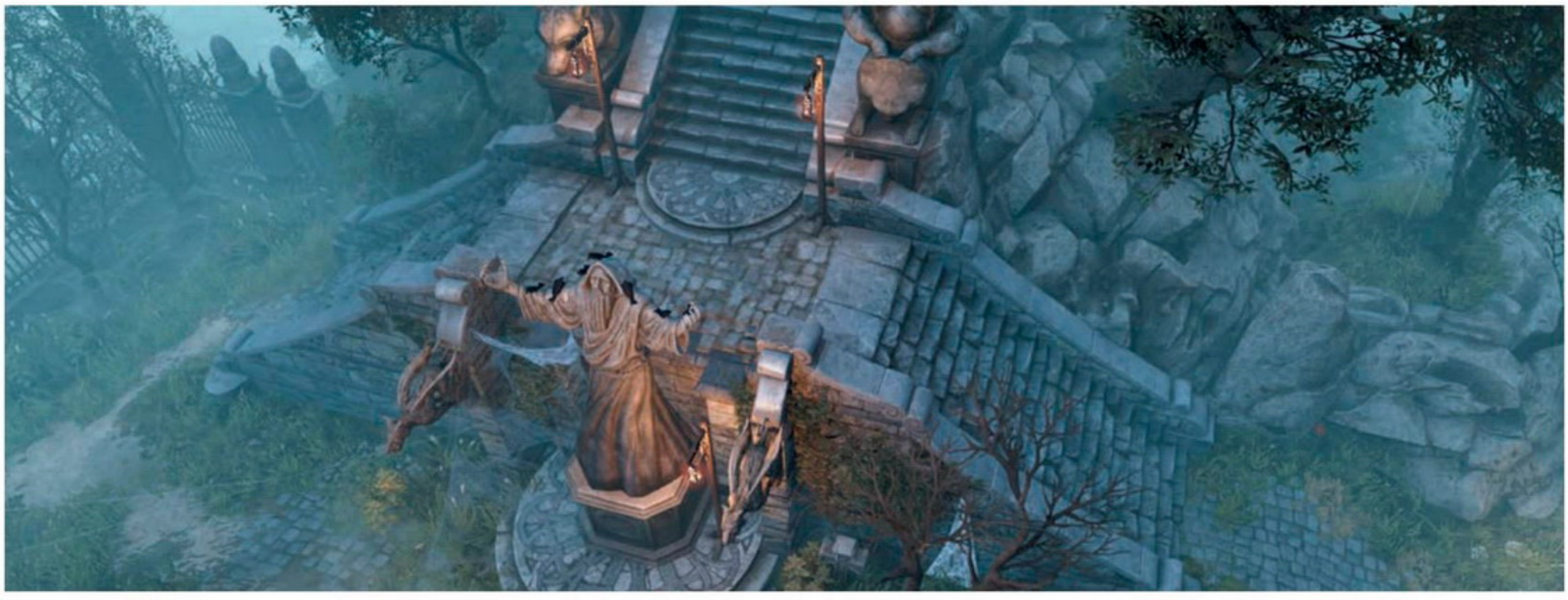


ВЛАДЕНИЯ РАЙКЕРА

УВЫ, нежиться в Дрифтвуде вечно не получится. Божественность сама себя не обретёт. Чтобы вознестись, вам придется найти учителей, и некромант Райкер один из них.



ВАЛЬЯЖНЫЙ КОЛДУН обосновался в собственном особняке. По соседству с кладбищем, естественно, – прямо как пастух, живущий рядом с пастбищем. Иронично: на кладбище спокойнее, чем на доброй половине побережья. Скелеты из земли не лезут, зомби не тянут свои лапы – лишь барабанит дождь. Если окажетесь там, обязательно переговорите с самим Райкером в особняке. Только за оружием сразу не тянитесь, хозяин особняка не любит дерзости.

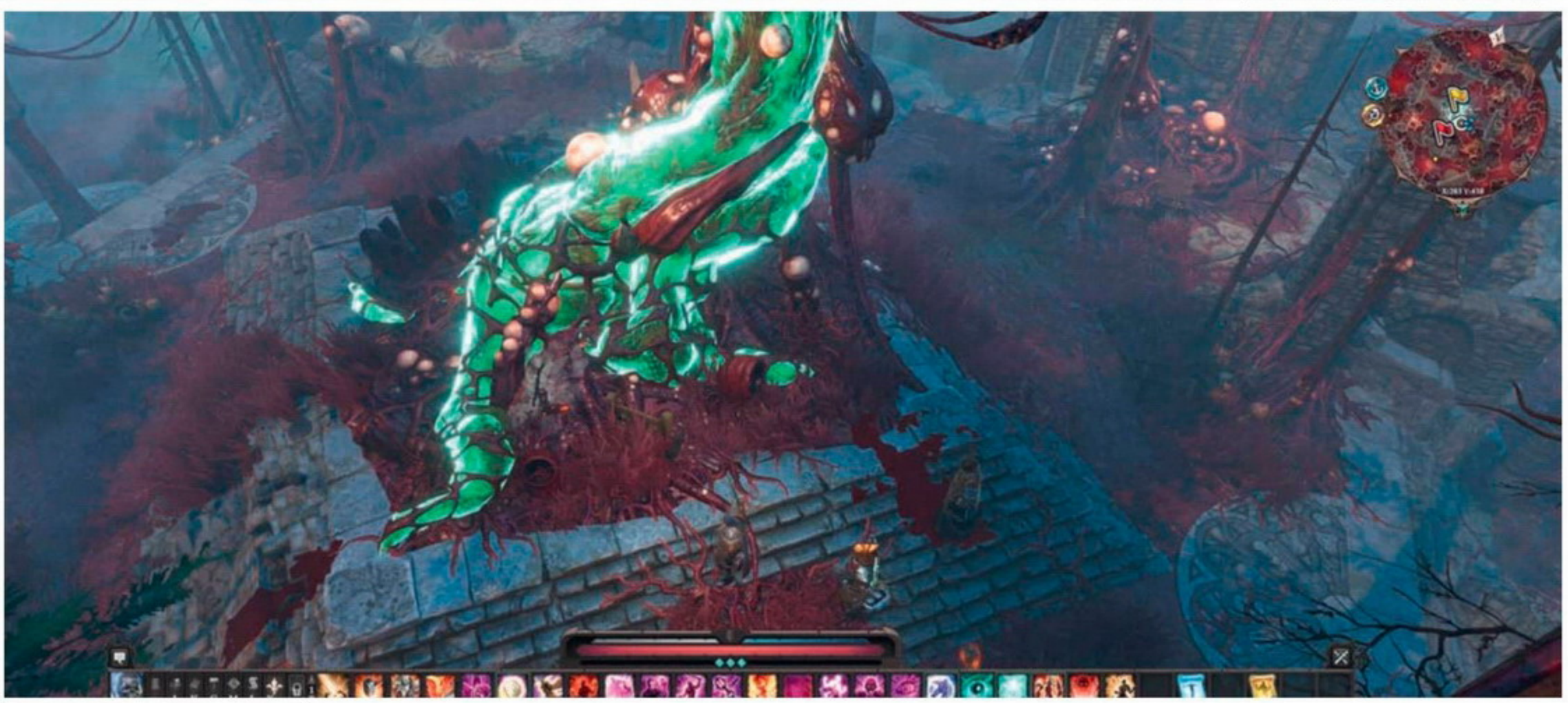


А ЕСЛИ ХОЧЕТСЯ развеяться, то можно... ходить и читать эпитафии на надгробиях. Поверьте, это куда занятнее, чем можно подумать. Вдобавок на кладбище хватает тайников, крипт и приоткрытых гробниц. Обязательно навестите Мемориал героев – тех, кто когда-то сложил головы в борьбе за Дрифтвуд.

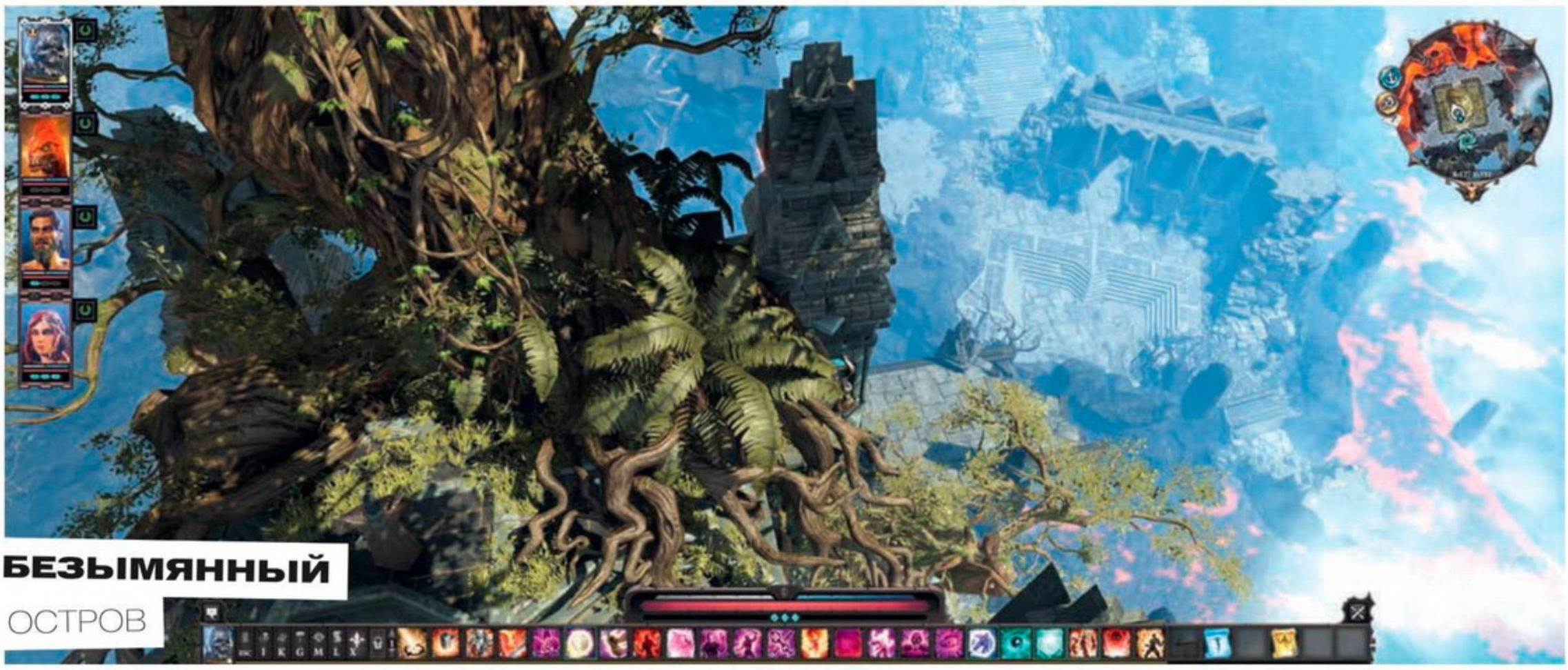
ОСТРОВ КРОВАВОЙ ЛУНЫ

УХ... СРАЗУ И НЕ СКАЖЕШЬ, где меньше всего хочется оказаться, в форте Радость или здесь. Магистров можно назвать извергами или чертями, но на острове Кровавой Луны обитают самые настоящие демоны.

СЧАСТЬЮ, ОСТРОВ НЕ СОЖРЁТ ВАС, как только вы ступите на него. Даже наоборот – там найдётся кое-кто, кто сможет помочь в деле спасения мира. Не забудьте прихватить лопату.



В ПРОШЛОМ ОСТРОВ БЫЛ ДОМОМ для ордена учёных, изучавших искусство экзорцизма. Учитывая, что всё тут, от почвы до растений, облеплено пульсирующей зубастой биомассой, они изучили даже слишком много. Подходы к острову сокрыты завесой тумана смерти: ни войти, ни выйти так просто не удастся. Оно и к лучшему: стоит увидеть местный алый лес и коконы с телами, свисающие с ветвей живых деревьев... Пейзаж, скажем так, запоминается.

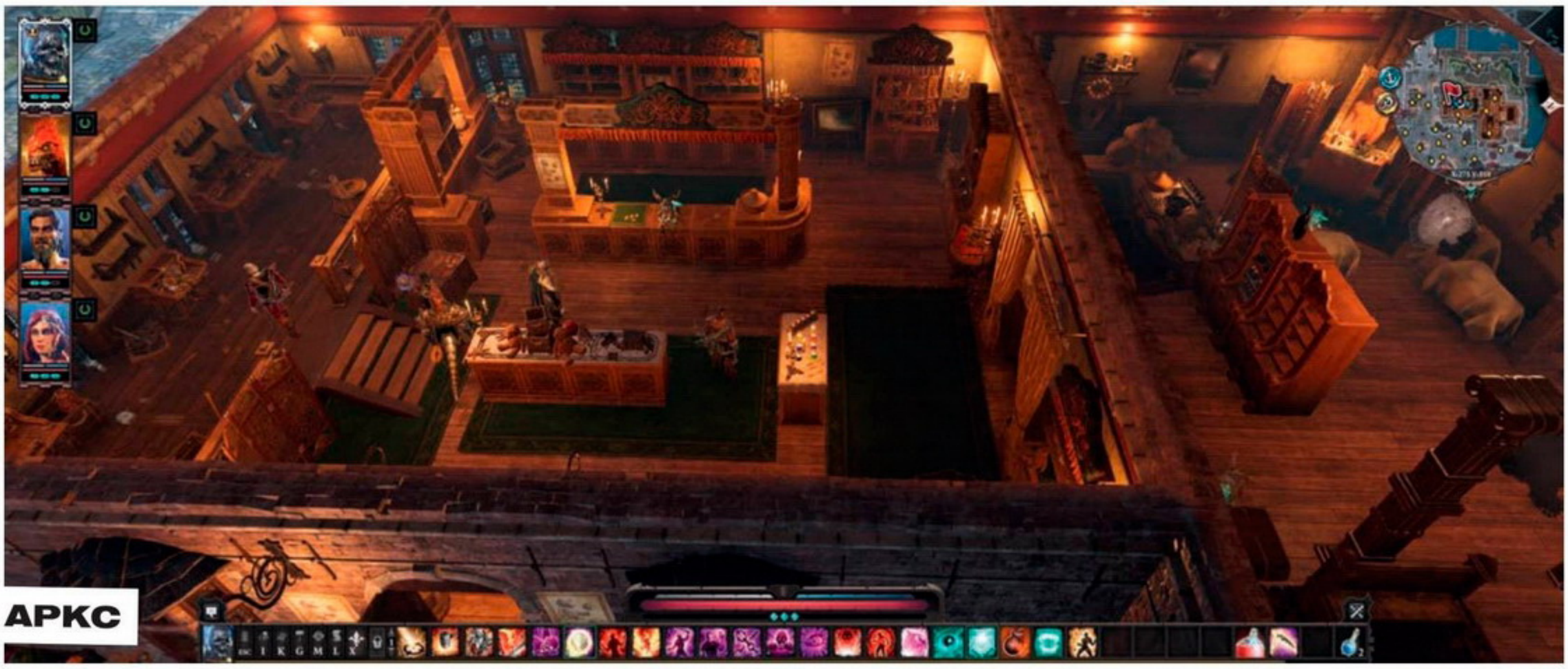


БЕЗЫМЯННЫЙ ОСТРОВ

ДЛЯ МЕСТА, СЧИТАЮЩЕГОСЯ ТЩАТЕЛЬНО СОКРЫТЫМ ОТ ЛЮБОПЫТНЫХ ГЛАЗ, Безымянный остров необычайно богат на неприятности. А вы что думали? Приплывёте куда-то по указке божества – и всё, привет, Божественность?

САМЫЙ ВАЖНЫЙ ПЕРСОНАЖ, с которым можно пообщаться на Безымянном острове, – это ваш бог-покровитель. Цель существования острова – помочь кандидатам в Божественные вознестись до этого статуса, а значит, здесь можно найти алтари каждого из богов. Навестите вашего, вам это зачтётся. И даже быстрее, чем вы думаете.

ОСТРОВ-СВЯТИЛИЩЕ явно знавал лучшие времена, потому что сейчас его раздирает на куски. Корабли тонут у берегов, земля разверзается прямо под ногами, обнажая лаву, в джунглях проливают кровь фанатики Черного Круга и магистры... Даже в прибежище Семи богов нет никакой святости. Зато схваток ждёт хоть отбавляй. Причём врагом может стать буквально кто угодно: все обитатели мира вцепились друг другу в глотки.



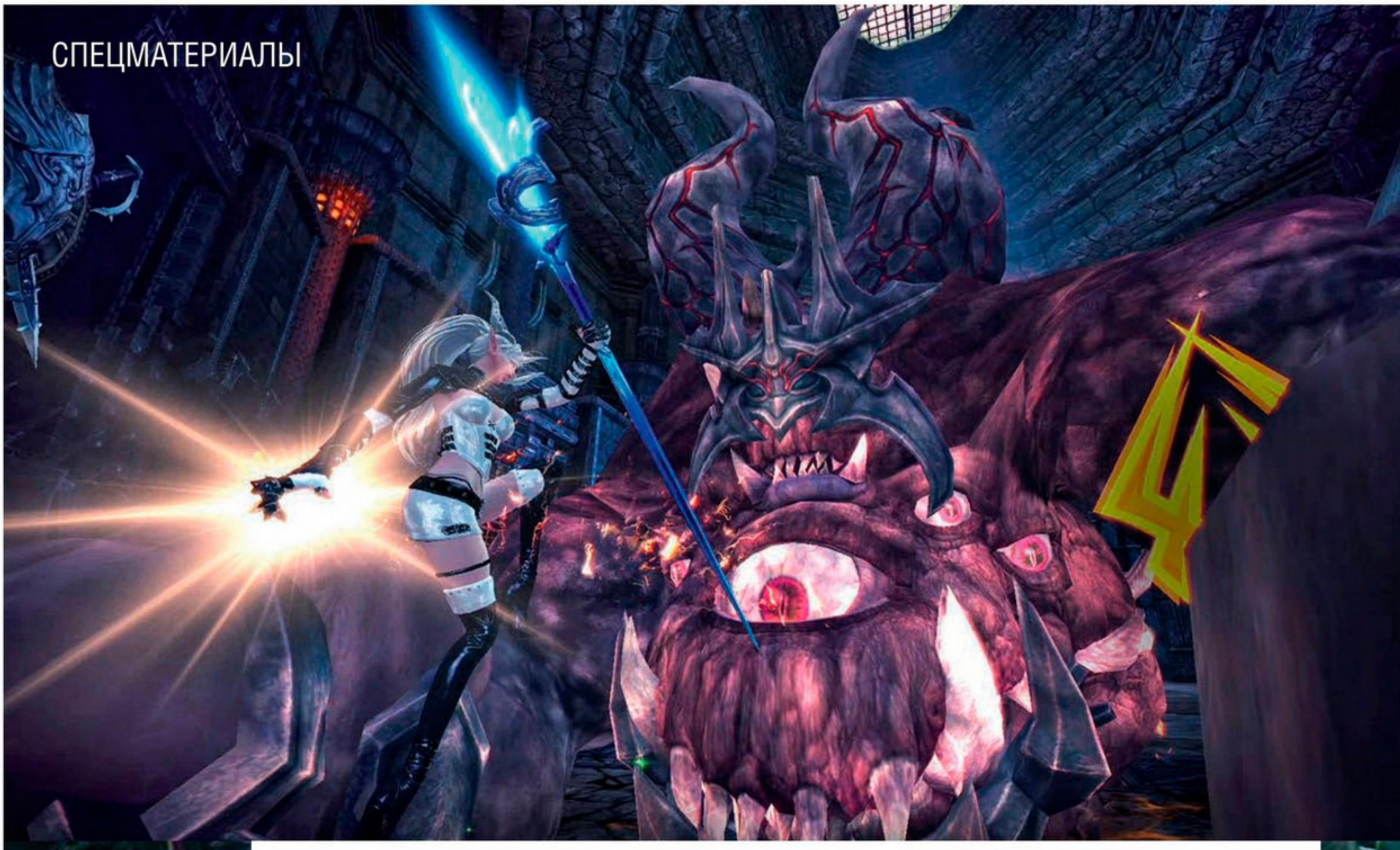
НАПОЛОВИНУ РАЗРУШЕННАЯ ЖЕМЧУЖИНА Ривеллона! Эх, навестить бы город в мирное время. Площади, полные рыночных лотков, узкие улочки, мощёные переулки, виды с мостов, бродячие музыканты… Но столица Божественного ордена пожирает сама себя. Магистры и паладины не придумали ничего лучше, чем разбираться, кто тут должен командовать парадом.

А ОТ ЭТОГО СТРАДАЮТ ВСЕ. Здания в руинах, повсюду видны следы боёв. Трупы сжигают прямо у главных ворот. Паломников, пришедших помолиться Люциану Божественному, это не отпугивает, но вид откровенно печальный.

ПОСЛЕ БЕЗЫМЯННОГО ОСТРОВА в Арксе можно отдышаться, но недолго. Не дайте себя обмануть. Многое в этом городе совсем не то, чем кажется на первый взгляд. Не верьте никому. И поаккуратнее с гномами, характер у них прескверный.

■ ■ ■

ЗДЕСЬ МЫ ЗАКАНЧИВАЕМ НАШ ПУТЕВОДИТЕЛЬ, чтобы не сболтнуть лишнего. С этими знаниями вы уже не сгинете бесславно в поисках Божественности и окажетесь хоть немного подготовлены к проблемам, что встанут на пути. Остальные локации и сюрпризы лучше искать самому, безо всяких подсказок. А уж находок, хороших и плохих, в Divinity: Original Sin 2 пруд пруди. Доброго вам пути! ■



АХ, КАК ХОЧЕТСЯ ВЕРНУТЬСЯ

УХОДИМ ИЗ MMORPG И ВОЗВРАЩАЕМСЯ ОБРАТНО

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

С обычными играми всё просто: прошёл, посмотрел финальный ролик и с лёгким сердцем нажал Uninstall. Соскучился по игре? Начинаешь сначала. Но в случае с «бесконечными» играми это работает совершенно иначе.

ОСТАВАЙСЯ, МАЛЬЧИК, С НАМИ!

Игры, где есть чёткий однопользовательский режим, давно наловчились привязывать игрока к себе. В **NieR: Automata** нам разрешают сохранить игру только после того, как мы проберёмся через длинную вступительную миссию. **Persona 5** весь первый час обрушивает на нас лавину сюжетных роликов и лишь иногда даёт ненадолго порулить героем. Для сохранения в серии **Grand Theft Auto** нужно довести будущего правителя преступной империи до кровати (или церкви, если мы говорим о второй части).

В WORLD OF WARCRAFT глобальные цели постоянно обновляются. Сейчас, например, мы спасаем мир от Кил'джедена

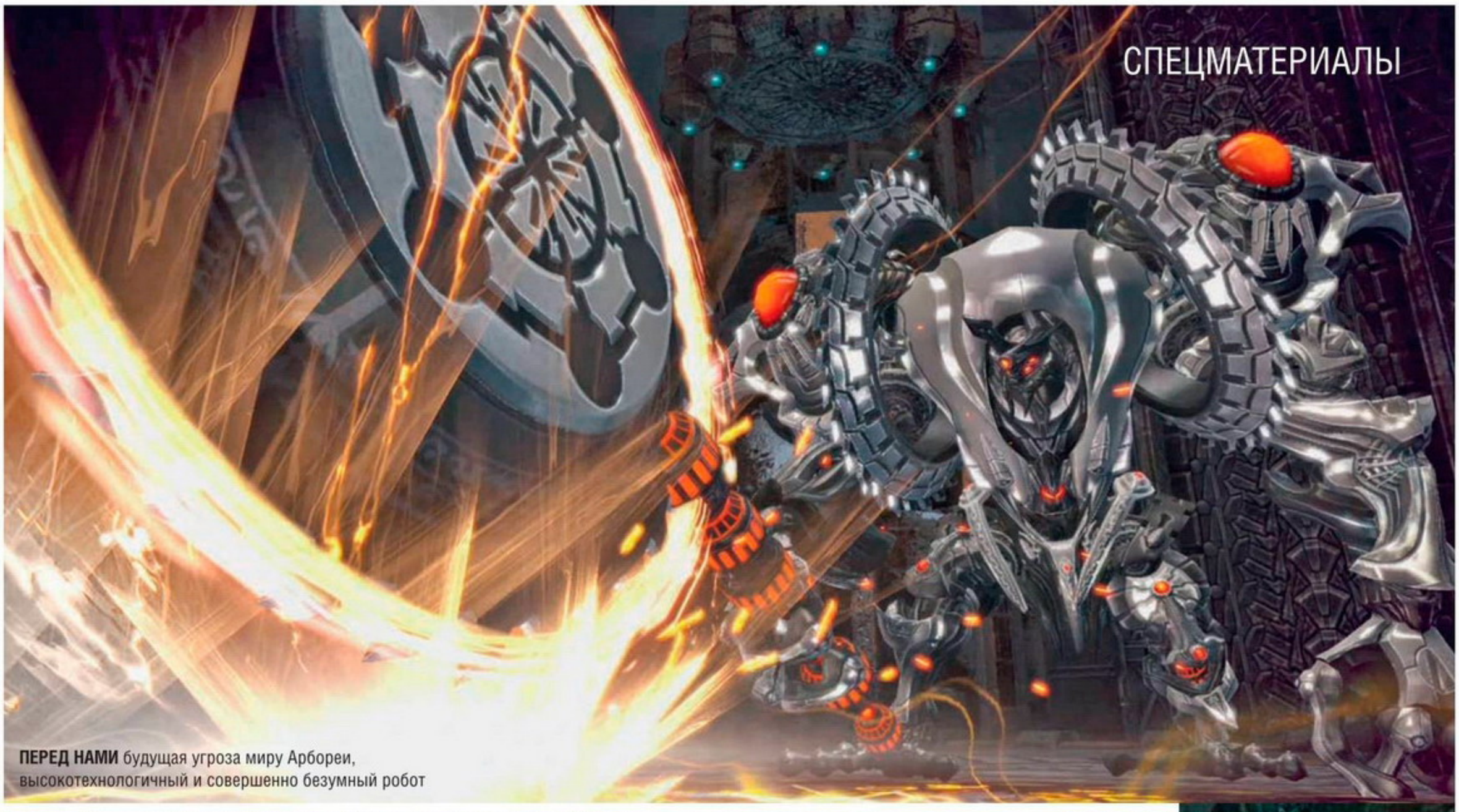
Есть и противоположный подход. Например, в **Super Meat Boy** уровни крошечные, а возрождение моментальное. И вроде бы нет ничего страшного в том, чтобы быстренько пройти ещё один этап, и ещё один, ну, вот этот точно последний, сейчас, я только гляну и закрою…

Онлайновые боевики тоже не отстают. **Overwatch** тянет новичков в тренировочные бои с таким рвением, будто от этого правда зависит судьба мира. Осмотреться, понять, что к чему, в чем суть героев? Ты что, нет времени, жми кнопку, на месте разберешься… ладно, я её за тебя нажму, не благодари, вперёд, враги уже близко!

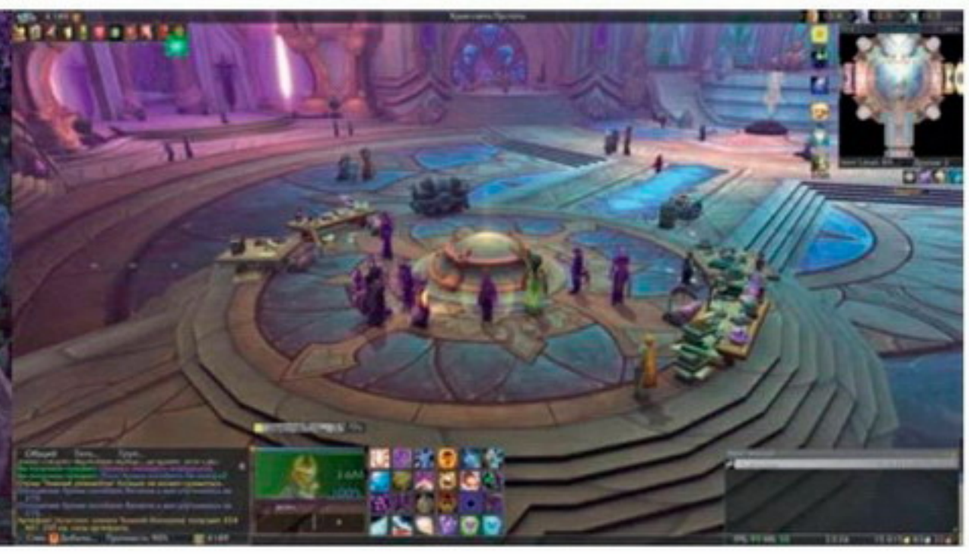
Все эти очевидные хитрости посвящены одной цели: чтобы попавший в сети просидел за игрой как можно дольше. Чем больше игрок увидит, тем больше шансов найти к нему подход и заставить остаться. Но большинство описанных приёмов перестают работать в онлайновых ролевых играх: **World of Warcraft**, **The Elder Scrolls Online**, **TERA: The Next**, **Blade & Soul**, **EverQuest 2** и прочих.

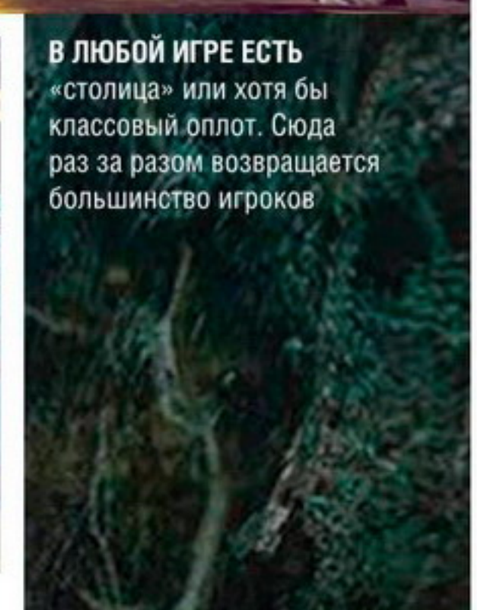
ЕСЛИ ХОЧЕШЬ ОСТАТЬСЯ, ОСТАНЬСЯ ПРОСТО ТАК

У онлайновых ролёвок нет привычных точек выхода, как и сохранений. Покинуть Азерот, Арборею, Ввардендфелл и даже Мордор (вот бы Шон Бин удивился) можно в любой момент. Нужно только расчистить рюкзаки, проверить аукцион, отправить соратников на задания, поставить умение на изучение и написать «бай-бай» во все активные чаты. Забыть о недоосвоенном мире надолго тоже не получится. Нас всё время будут ждать новые уровни, новые умения, новые трофеи, новые враги и новые знакомства.



ПЕРЕД НАМИ будущая угроза миру Арбореи, высокотехнологичный и совершенно безумный робот





В ЛЮБОЙ ИГРЕ ЕСТЬ «столица» или хотя бы классовый оплот. Сюда раз за разом возвращается большинство игроков

В MMORPG нет точек выхода, но есть баллы ухода. Рано или поздно игрок упирается в непомерно сложный или попросту скучный контент, достигает всех целей или оказывается оторван от привычного круга: гильдия распалась, знакомые или друзья перестали играть. И тогда на первый план выходит копившееся днями, месяцами и даже годами недовольство.

Мгновенно и резко бросить игру сложно. Обычно так делают, если кончается подписка или выходит новый, более перспективный проект. Но чаще всего процесс ухода растягивается надолго. Игрок всё реже заходит в игру, всё меньше проводит в ней, и в один прекрасный момент он просто растворяется где-то в реальной жизни. Компания «Иннова» когда-то даже выстраивала математическую модель, чтобы точно определить, кого вскоре потеряют её онлайновые миры. Вот только заставить клиентов передумать у издателей получается редко: гарантированно работают разве что крупные обновления. Но ведь всегда можно подождать, пока игроки вернутся.

ЖДИ МЕНЯ, И Я ВЕРНУСЬ

Возвращающиеся ветераны – это аудитория, от которой в здравом уме не отмахнётся ни одна администрация онлайновой игры. Если игрок решил снова заглянуть в давно покинутый мир, значит, что-то в нём его зацепило и держит. А значит, есть вероятность, что он останется – на какое-то время, надолго, а может, и навсегда. Но для этого нужно снова задержать его подольше, чтобы невидимые крючки успели заползти ему под кожу.

Компания **Blizzard** может сколько угодно рассказывать о том, что ей уже некуда девать игроков. Но стоит несколько месяцев не заглядывать в Азерот, как на почту падает подарок: бесплатная неделя в World of Warcraft. А в самой игре за это время произошло столько нововведений, что даже на краткое знакомство с ними уйдет несколько дней.

Бесплатным играм сложно тягаться с крупнейшей MMORPG. Но это не значит, что и пытаться не стоит. Вы когда-нибудь играли в **ArcheAge** или **«Аллоды Онлайн»**? Если да – проверьте почту, вас наверняка ждёт предложение срочно зайти в игру и получить подарок. The Elder Scrolls Online в июле выдала всем пользователям пять дней премиума, а совсем недавно раздавала бесплатные «коронные» ящики – именно после того, как армии ветеранов вернулись во вновь открывшийся Вварденфелл. А в Blade & Soul все, кто согласился заново установить игру, получали сундук с легендарным оружием.

Но ведь подарки – это всего лишь подарки. Кто мешает их забрать и вновь забыть об игре? Разберёмся, зачем администрация это делает. А в качестве примера возьмём TERA: The Next, типичную представительницу сословия условно-бесплатных игр со сравнительно небольшими бесплатными обновлениями.

НЕ УЕЗЖАЙ ТЫ, МОЙ ГОЛУБЧИК

Проще всего задержать тех, кто не добрался до максимального уровня или кто ушёл из игры до подъёма верхней планки, – у них впереди прорва нового опыта. Вдобавок в TERA: The Next действует постоян-

А ЧТО? ТОЖЕ СПОСОБ привлекать игроков. Правда, всегда найдутся те, кого та или иная знаменитость скорее оттолкнёт

СЛОЖНЕЕ ВСЕГО ветеранам русской EverQuest 2. Им приходится возвращаться на другие серверы, под другими именами и с пустым списком друзей

ИМЯ ДЛЯ ВАЛЬКИРИИ выбирали всем миром. Впрочем, как и для остальных классов

ная акция: менторство, аналог реферальной системы. Новичок вводит уникальный код «наставника», и оба получают бонусы к прокачке. Это особенно удобно, если хочется начать с нуля новый класс, – с момента релиза их добавилось уже четыре: инженер, крушитель, шиноби и валькирия. А если мы действительно давно не заходили в игру, мы обнаружим, что стартовая локация и стартовая цепочка квестов тоже были полностью изменены.

С теми, кто верен своим мистикам или жнецам, уже сложнее. Последнее (и единственное) повышение максимального уровня в русской версии TERA случилось ещё в 2015 году. Так что разработчики ориентируются в основном на «взрослых» героев. Если вы месяц не заходите в игру, на вашем аккаунте появляется подарок – сундучок, который можно открыть любым выбранным персонажем. Внутри – полный сет брони, оружия и бижутерии. Разумеется, далеко не топовый, но в некоторые новые подземелья и с ним получится попасть. Особенно если его улучшить, «заточить». Ведь надо же чем-то заниматься, пока торчишь посреди Верхнего Дозора и выслеживаешь в чате и рядом с банкиром знакомые имена!

В прошлом активные игроки наверняка найдут в банке достаточно ресурсов, чтобы без проблем прокачать выданную экипировку до десятого, а то и двенадцатого уровня. Если же чего-то не хватает – можно докупить. На этот случай в сундучок вложен драгоценный камень, который с радостью приобретёт ближайший торговец.

А чтобы торчать посреди столицы было не скучно и не стыдно, в комплект добавлен костюм. Тратить реальные деньги на костюмчики рвутся далеко не все, а вот покрасоваться в костюме гангстера и поводить за собой декоративного сборщика трофеев мало кто откажется.

Но не столицей единой живы герои. Раз уж мы приоделись, надо бы куда-то сходить…

ВСЁ ЕЩЁ ВЕРНЁТСЯ

У TERA не совсем обычный подход к обновлениям. В то время как её конкурентки неутомимо открывают одно подземелье за другим, каждое обновление TERA что-то закрывает. Игра держит в постоянной ротации все свои части: если какая-то локация закрылась, другая открывается. А закрытые уровни появляются чуть позже, иногда даже в обновлённом виде. Ну или как минимум с новым списком возможных трофеев. Вернувшимся ветеранам из-за этого бывает непросто, но, с другой стороны, исследовать даже старые локации становится не так скучно. Зашел в Глубинный храм, который раньше можно было пройти, не приходя в сознание, – а там всё изменилось, теперь это одно из самых сложных подземелий. В некогда бесполезные Каналы тоже есть смысл заглянуть, поскольку именно там проще всего раздобыть вот ту очень-преочень нужную штучку!

Но порой игра дарит действительно новый опыт. Например, рейд, в котором игроков ждёт многоэтапное напряжённое сражение с самим Драколотом. Или недавно вышедшее временно подземелье «Рулетка Демороса». В нём было всего два босса, и первый из них выглядел совсем как гусеница Брандашмыг из «Замка чудес» (и ядом плюётся не хуже), но механика «аннигиляции» у него совсем иная. Чтобы знать, как избежать мгновенной смерти, приходилось считать красные круги, кото-

ВСЕ НОВЫЕ КЛАССЫ в TERA привязаны к женскому полу. Хотя чему тут удивляться – большинство и так играло «за девочек»

рые босс разбрасывает на полу, и следить за цветом самого босса. Необычное испытание.

Второй босс, Деморос, был ещё хитрее. Его вообще нельзя убить, можно только обыграть в кости. Для победы надо было следить не только за цветом, которым светится босс, но и за тем, в какую сторону движется его сфера-спутник: по часовой стрелке или против. Только так, учитывая сразу несколько разрозненных факторов, можно вычислить и разбить «правильные» игральные кости и получить преимущество по очкам.

Есть и более оригинальные способы дать новый опыт вернувшимся игрокам, чем новые испытания и боссы. Порой достаточно немножко перебалансировать классы, чтобы ранее неэффективные билды заиграли новыми красками. Новый геймплей даёт новый игровой опыт, а это именно то, что нужно уставшим игрокам. Ещё можно привлечь игроков обратно чем-то совсем необычным. Например, пригласить известного человека на озвучку какого-нибудь персонажа. Ведь всегда интересно послушать знакомый голос в новом антураже. В TERA один из NPC теперь озвучен Гоблином.

На момент выхода номера, вслед за европейской версией, игроки получат еще два новых подземелья. Нам предстоит освободить гоблинов из захваченного архидеванцами рудника, а также обезвредить мощнейшее оружие безумного Сайрекса – робота RK-9. И даже для тех, кто вернулся просто «посмотреть», поход в новое подземелье и личное знакомство с новыми механиками входит в обязательную программу.

А там, глядишь, дадут о себе знать старые друзья или найдутся новые. Соберется часть приличного набора экипировки, захочется довести процесс до конца. А тут ещё сезонные события (например, недавно герои TERA собирали осколки стихий), награды за ежедневный заход в игру, награды за заход в игру в течение нескольких дней подряд…

В итоге дарёная бесплатная экипировка довольно быстро отправляется в корзину вместе с выданными деньгами на заточку. Хоть костюм и остается навсегда с персонажем, в эти моменты он начинает наскучивать и появляется желание обновить гардероб. Но всех этих подарков бывает достаточно, чтобы задержать вновь зашедших на сервер игроков на некоторое время.

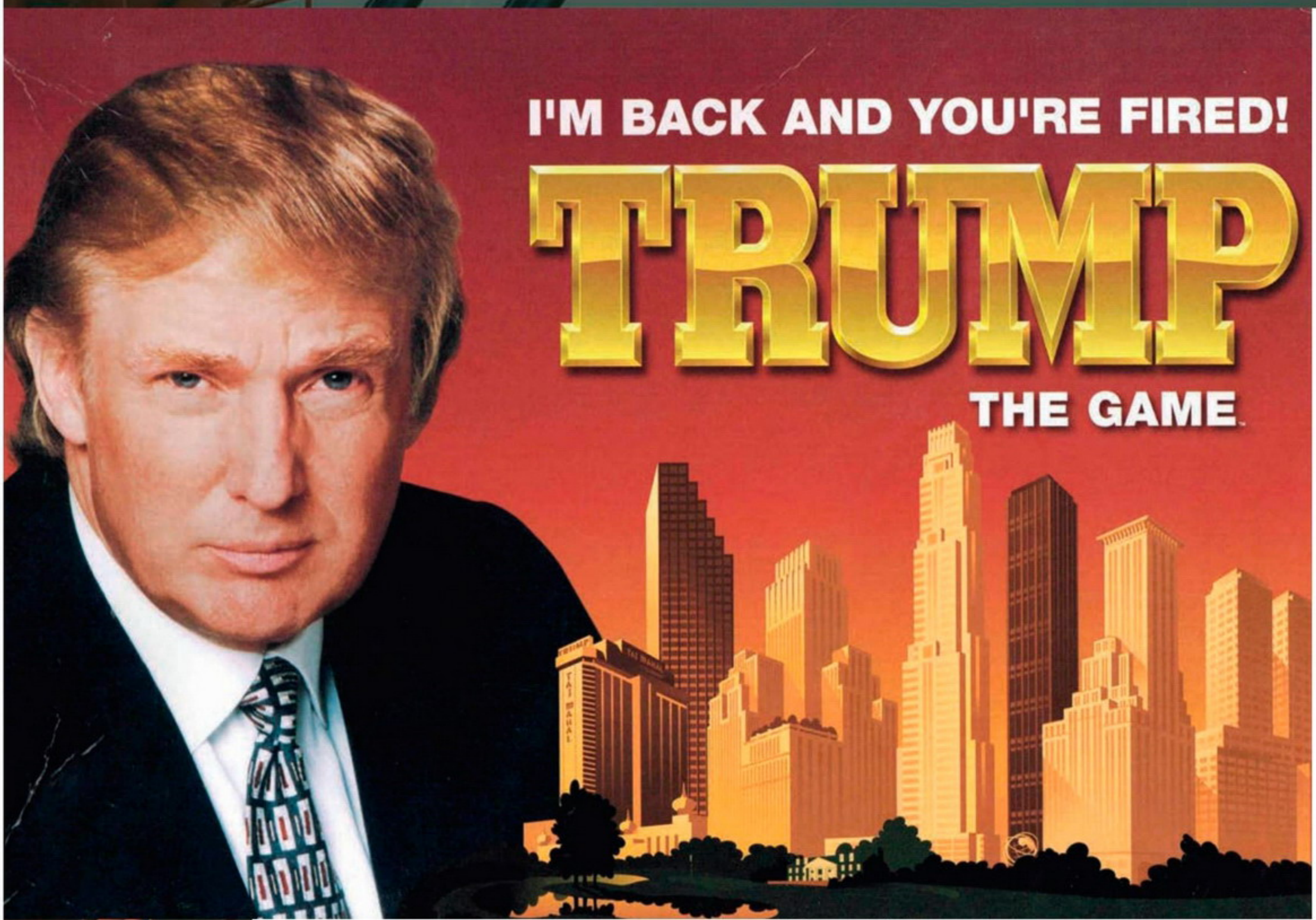
■■■

Даже у тех, кто решил вернуться и остаться, «баллы ухода» никуда не денутся. Рано или поздно игроки вновь покинут проект. Но любая администрация сделает всё, чтобы они заглянули снова, пусть, как им кажется, ненадолго. В ход пойдёт всё – подписка и премиум, награды и бонусы, особые мероприятия, крупные и обычные обновления.

Так что если игра вам наскучила или просто захотелось подарков – сделайте перерыв на пару месяцев. Что-нибудь обязательно случится! ■

КОГДА-НИБУДЬ МЫ встретимся с боссом из гоблинского рудника. Но когда – никто не знает

УБИТЬ БОССА любой сможет, а вот обыграть?



А ДВЕРЬ НАЙДЁТЕ САМИ

САМЫЕ СКАНДАЛЬНЫЕ УВОЛЬНЕНИЯ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Игровая индустрия – место враждебное и довольно неприветливое. Посвящая самим играм немало времени, сил и денег, мы частенько забываем, что их разработка – это бизнес.

А без чего не может обойтись ни один бизнес? Правильно, без шумных скандалов и постоянной стирки грязного белья в интернете. Это ещё не так заметно в какой-нибудь нишевой области – металлургии, например. Но игры... Игры – часть индустрии развлечений. Громкой, назойливой и на редкость наглой сферы бизнеса.

Хороших новостей от игроделов не дождёшься. А раз дела у воротил ААА-разработки идут с переменным успехом, мы решили вспомнить самые видные происшествия в игроиндустрии последних лет. Скандалы, интриги, расследования...

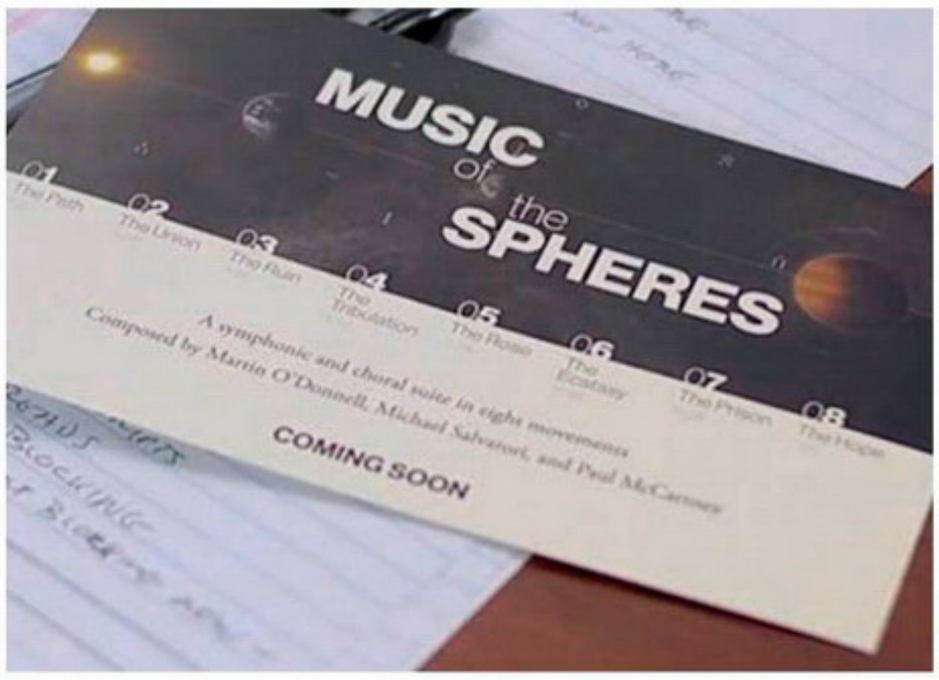
ПЕСНЬ ОБИЖЕННОГО МУЗЫКАНТА

Весна 2014 года запомнилась уходом из **Bungie** композитора-ветерана Марти О'Доннелла, в своё время написавшего любимые игроками треки для серии **Halo**. Детали произошедшего было сложно отличить от простых слухов, но теперь, пару лет спустя, уже можно взглянуть на полную картину событий.

16 апреля 2014 года во множестве зарубежных игровых СМИ разом появилась одна и та же новость: легендарный композитор Bungie уволен «без объяснения причин». Публика была шокирована – по доброй воле отпустить такой талант в свободное плавание?! Вот так взять и расстаться с одним из самых именитых творцов в истории индустрии?!

Но, разумеется, каша заварилась не на пустом месте. О'Доннелл был частью Bungie аж с 1999 года и успел приложить руку к музыкальному оформлению серии Halo. Эта работа, безусловно, считается монументальным достижением в сфере видеоигровой музыки. Марти был с Bungie и тогда, когда студия отделилась от **Microsoft** и была приобретена **Activision** в 2010 году для работы над неизвестной тогда франшизой – **Destiny**.

Подвох был в том, что О'Доннеллу предложили написать весь саундтрек сразу, целиком. Под всю серию. Что он и сделал за несколько лет. Сборник, озаглавленный **Music of the Spheres**, был создан в сотрудничестве с Полом Маккартни, и композитор считал работу над этими треками высшей точкой своей карьеры.



У КОСМИЧЕСКИХ саундтреков, оказывается, вполне себе человеческое лицо

Однако в канун E3 2013 ситуация резко приняла негативный оборот. Перед самым выходом крупного трейлера Destiny, музыку к которому писал Марти, Activision перехватила инициативу и заменила музыкальное сопровождение на другое. Своё собственное. Да ещё и пригласила «левого» актера на роль рассказчика в ролике.

Разочарованию и гневу О'Доннелла не было предела. В социальных сетях он поссорился и со своими товарищами по Bungie, и с Activision. Композитор и его коллеги даже писали издателю жалобы – но те, естественно, были проигнорированы.

Эффект снежного кома не заставил себя долго ждать. Поведение расстроенного творца сочли «токсичным» и непрофессиональным, что вскоре привело менеджеров Bungie к тому, чтобы предложить О'Доннеллу оставить свой пост после релиза Destiny. Музыкант согласился завершить работу над игрой, но стресс от конфликта ощутимо снизил продуктивность, что и обеспечило увольнение Марти в апреле 2014 года.

Этот казус до сих пор остаётся одним из самых ярких примеров конфликта творчества и бизнеса в игровой индустрии. О'Доннелл по праву гордился своей работой над Destiny и хотел, чтобы она добралась до игрока в лучшем виде, но этому мешали странные, не до конца понятные бизнес-решения Activision. Ни та, ни другая сторона не были готовы на уступки, и Марти покинул студию, сохранив творческую независимость. Не говоря о том, что он благополучно засудил Bungie за неоплаченные объёмы труда и получил больше ста тысяч долларов в качестве компенсации.

Только вот никакие деньги не компенсировали разочарование О'Доннелла, который, судя по интервью, искренне сожалел о произошедшем. И Music of the Spheres в дисковом издании мы так и не увидели, вопреки его желаниям. Обидно.

SEE YOU, EPIC COWBOY...

Некоторые геймдизайнеры становятся настолько знаковыми фигурами, что одно их присутствие в студии целиком меняет восприятие конторы. Мы не мыслим некоторые компании без определённых людей. **Ubisoft** без волшебника Мишеля Анселя, например.

Представьте себе удивление геймеров, когда Клифф Блежински, икона жанра шутеров, объявил

А КТО-ТО ДУМАЛ, что разработчик Gears of War может выглядеть иначе?

о своём уходе из студии **Epic Games** осенью 2012 года. Клифф отвечал за разработку двух поистине легендарных серий, **Unreal Tournament** и **Gears of War**. Говоря «Epic Games», мы чаще всего имели в виду «Блежински», а говоря «Блежински», понятно, «Epic Games». Двадцать лет в одной студии – это не шутки.

По сведениям, циркулировавшим в западной прессе, Блежински и Epic Games расстались тепло. Никакой враждебности и взаимного поливания грязью. Клифф вознамерился заняться самостоятельными проектами, а Epic Games незадолго до ухода сумрачного гения шутеров приобрела не менее известную польскую студию **People Can Fly**. Именно она впоследствии занялась разработкой новой игры в серии **Gears of War – Judgment**.

Всё это больше похоже на мелодраму с меланхоличным финалом. Но четыре года спустя стало известно, что на самом деле всё было не так уж радужно. В интервью игровому изданию IGN, опубликованном в прошлом году, Клиффи Би признался, что был вынужден уйти из-за колоссального ограничения творческой свободы. Он был очень недоволен тем, что китайский интернет-гигант **Tencent** выкупил 40% акций Epic Games, – внушительная доля позволяла им в определённой степени контролировать процессы внутри студии. Блежински не стал с этим мириться.

Случай может показаться не таким уж интересным, мы согласны. Одна акула проглотила другую, а разработчик просто отправился на вольные хлеба. На деле уход Блежински в какой-то мере ознаменовал уход целой эпохи. Искра, которую Клифф приносил в игры Epic Games, была особенной. Слегка инфантильной, наивной и через край брутальной, но уникальной. И именно эта индивидуальность не пришлась по вкусу новой «верхушке», у которой не было желания возиться с чудаковатым дизайнером, души не чающем в клише.

Блежински сам признался, что вместо того, чтобы высказать своё недовольство как профессионал, он просто перестал ходить на работу! Пока к нему домой не приехал коллега и не сказал, что... надо или ходить на работу, или уволиться. Эксцентричные творцы – это тонкая материя, что уж говорить.

БАСНЯ О LIONHEAD

Миллионы игроков до сих пор благодарят английскую студию **Lionhead** за счастливое детство. **Fable** и **Black & White** запали в душу бесчисленному множеству людей как оригинальные, добрые и удивительно изобретательные сказки. Игры на века. Увы, сама Lionhead, несмотря на всеобщее признание и любовь фанатов, отнюдь не стала бессмертной. Студия Питера Молиньё закрылась в 2016 году, а последний проект команды, **Fable Legends**, был попросту отменён.

Было бы не так больно, будь история провала короткой. Но нет. Lionhead с каждым годом двигалась в сторону собственной погибели из-за двух факторов – амбиций и изменений рынка.

При всей своей талантливости и необычном творческом подходе игры Lionhead продавались с натугой. В том числе Fable и **The Movies**, которые теперь величают одними из самых инновационных проектов в истории. Благодаря репутации Lionhead нашла приют у Microsoft в кризисном 2010 году, и именно под крылом IT-гиганта команда создала **Fable 2** – лучшую, по некоторым оценкам, игру в своей карьере. Однако времена менялись, и Lionhead явно не поспевала (или не хотела поспевать) за модой. Это повлекло за собой проблемы.

Fable 3 была разработана в очень сжатые сроки и оказалась совсем не той игрой, которую многие ждали. Microsoft была не слишком заинтересована в масштабных одиночных играх, потому что всё внимание финансистов в то время привлекал рынок f2p и мобильных проектов с максимально широким охватом аудитории. Питеру Молиньё это, конечно, совсем не мешало ударяться в очередные эксперименты: таинственный и так и не завершённый прототип **Milo & Kate**, игра-экспириенс о разговоре с маленьким мальчиком через Kinect, вызывает недоумение до сих пор. Энтузиазм Молиньё по поводу проекта спустя какое-то время перестала разделять даже сама Microsoft, и в конце концов француз откололся от Lionhead в 2012 году. «Успехи» его **Godus** и **Curiosity** обсуждают и по сей день.

А что стало с осиротевшей Lionhead? Она всё ещё была собственностью Microsoft, но высшее руководство компании было поглощено идеей цифровых игр-сервисов – бесплатных проектов, которые можно нафаршировать микротранзакциями по самое не балуйся. Ни о каких новых Fable начальство и слышать не хотело. Свой последний полноценный релиз, переиздание первой части, команда питчила Microsoft, что называется, всем миром. И то проекту дали зелёный свет только потому, что он не отнял бы слишком много сил и ресурсов, – потому что, строго говоря, не был новой игрой.

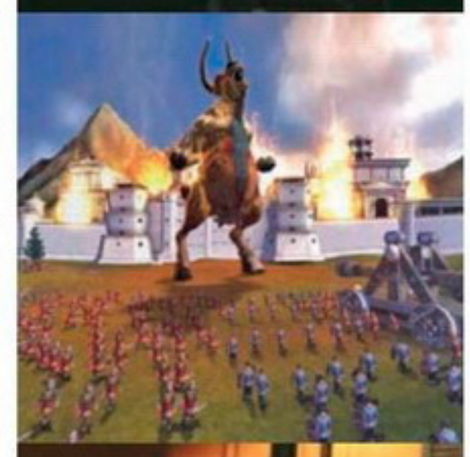
Студия вроде как нашла, куда деться. Fable Legends, бесплатная мультиплеерная экшен-RPG, которую сами разработчики называли гибридом **Left 4 Dead**, **D&D** и **League of Legends**, уже тогда воспринималась публикой с едкой ухмылкой. Однако было очевидно, что, несмотря на кажущуюся тривиальность, творцы старались. В игру действительно вложили много труда. С не самым маленьким бюджетом в $75 млн в 2016 году игра фактически была готова!

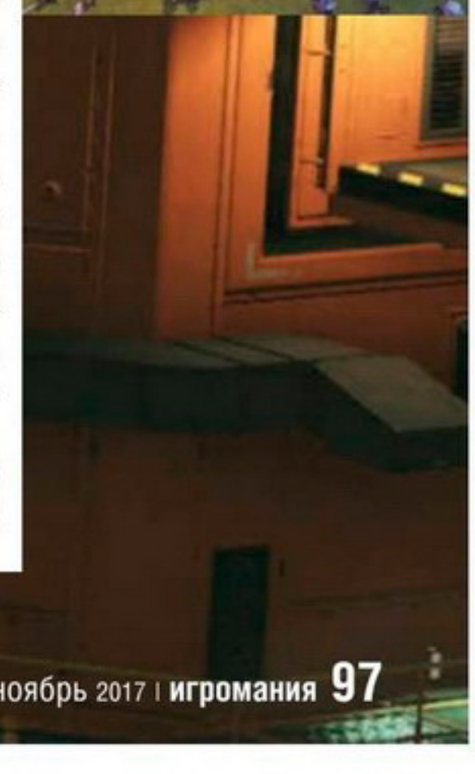
Но Microsoft дернула рубильник и перекрыла студии кислород, не дав Fable Legends даже выйти из стадии бета-теста. Около ста сотрудников Lionhead рассеялись по прочим внутренним студиям Microsoft или ушли в сторонние компании с солидным резюме и большим опытом за плечами.

О причинах этой трагедии гадают до сих пор, но самым вероятным виновником можно считать низкие продажи Xbox One. Fable Legends не набрала бы достаточной базы игроков, чтобы окупиться, поэтому Microsoft в последний момент вдарила по тормозам. И печально это даже не из-за ностальгии. Если задуматься, то Lionhead почти всё время её существования ценили именно за амбиции. За вечно витающего в облаках Молиньё. За то, что мастера геймдизайна смогли-таки реализовать хотя бы часть его задумок, и даже эта крупица идей впечатлила несколько поколений игроков.

А как только студия лишилась своей главной динамо-машины, она тут же угодила из плоскости

ГУРУ ЗА РАБОТОЙ. Чувствуете волну вдохновения?





ГЕЙБ УМЕЕТ СЧИТАТЬ до трех, но сценаристов ушло четверо. Шах и мат!

тотальной свободы в ежовые рукавицы. Сначала у них была вся свобода в этом мире, а после ухода Молиньё – никакой вообще. Кто-то может сказать, что это кармическая справедливость, но Lionhead «старого образца» всегда будут помнить и любить. И бывшие сотрудники, и игроки со всего света.

ПЕРИОД ПОЛУРАСПАДА VALVE

О том, что дела у «корпорации добра» и спасителя PC-гейминга Гейба Ньюэлла идут... странно, злые языки поговаривали уже давно. Фраза «**Valve** не делает игры» всё чаще не кажется шуткой – компания вполне комфортно наладила доход с **CS:GO**, **Team Fortress 2** и **Dota 2**, став властелином в собственной нише.

Однако последние перестановки в составе команды пошатнули даже самую твёрдую веру в светлое будущее с **Half-Life 3**.

С начала 2016 года Valve начала терять ключевых сотрудников. Сказать, что общественность считала их именитыми игроделами, – значит ничего не сказать. Первым, в январе 2016-го, студию покинул легендарный Марк Лэйдлоу, дизайнер уровней и сценарист обеих Half-Life. Над текстами для оригинальной игры он и вовсе работал в одиночку! Спустя почти два десятка лет работы в Valve Лэйдлоу решил вернуться к написанию книжной прозы – ничто в его уходе не давало ни малейшего намека на разлад внутри студии.

Через год, в феврале 2017-го, вслед за Лэйдлоу ушел Эрик Вулпо, сценарист **Portal 2**. Поклонники студии забеспокоились на этот счёт, но автор Half-Life вос-

принял решение коллеги с добродушным энтузиазмом. В Twitter он сказал, что «теперь может оскорблять Вулпо без вреда для репутации компании».

Но и на этом череда увольнений не прекратилась. В мае 2017 года компания лишилась Чета Фалижека, работавшего над **Half-Life 2**, Portal 2 и обеими **Left 4 Dead**. Это событие встряхнуло интернет особенно яро, так как Фалижек за годы работы в Valve приобрел статус публичного лица студии в глазах геймеров. А завершилось все уходом Джея Пинкертона в июне этого года – тот успел поработать над Portal 2 в соавторстве с Вулпо.

Такой массовый исход проверенных временем сценаристов вызвал беспокойство у всех, кто следит за индустрией. Само собой, игры Valve состоят не только из сюжета, но вместе со своим талантом такие сотрудники, как Лэйдлоу и Фалижек, определенно унесли с собой часть традиций студии. Господин Ньюэлл заверил публику, что Valve в поте лица трудится над одиночными проектами, но урон уже нанесён. В компании, ставшей иконой игровой индустрии, начали сомневаться. Подтвердятся ли наши худшие опасения, покажет только время.

ПРЕСТУПЛЕНИЕ И НАКАЗАНИЕ BIOWARE MONTREAL

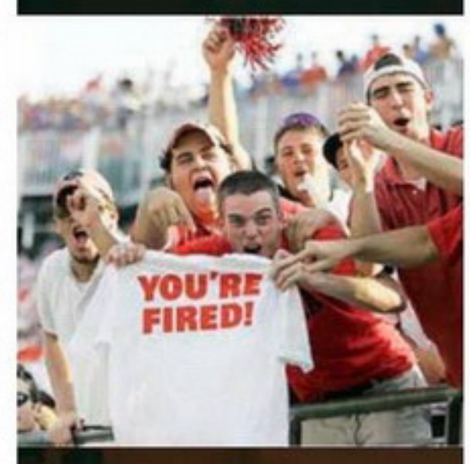
Этот казус кому-то вовсе не покажется печальным, и, при всем уважении к **BioWare Montreal**, мы прекрасно понимаем такую позицию. Всего одно канадское подразделение главных «ролевиков» индустрии вызвало столь кипящее недовольство игрового сообщества, что хватило бы на несколько огромных корпораций.

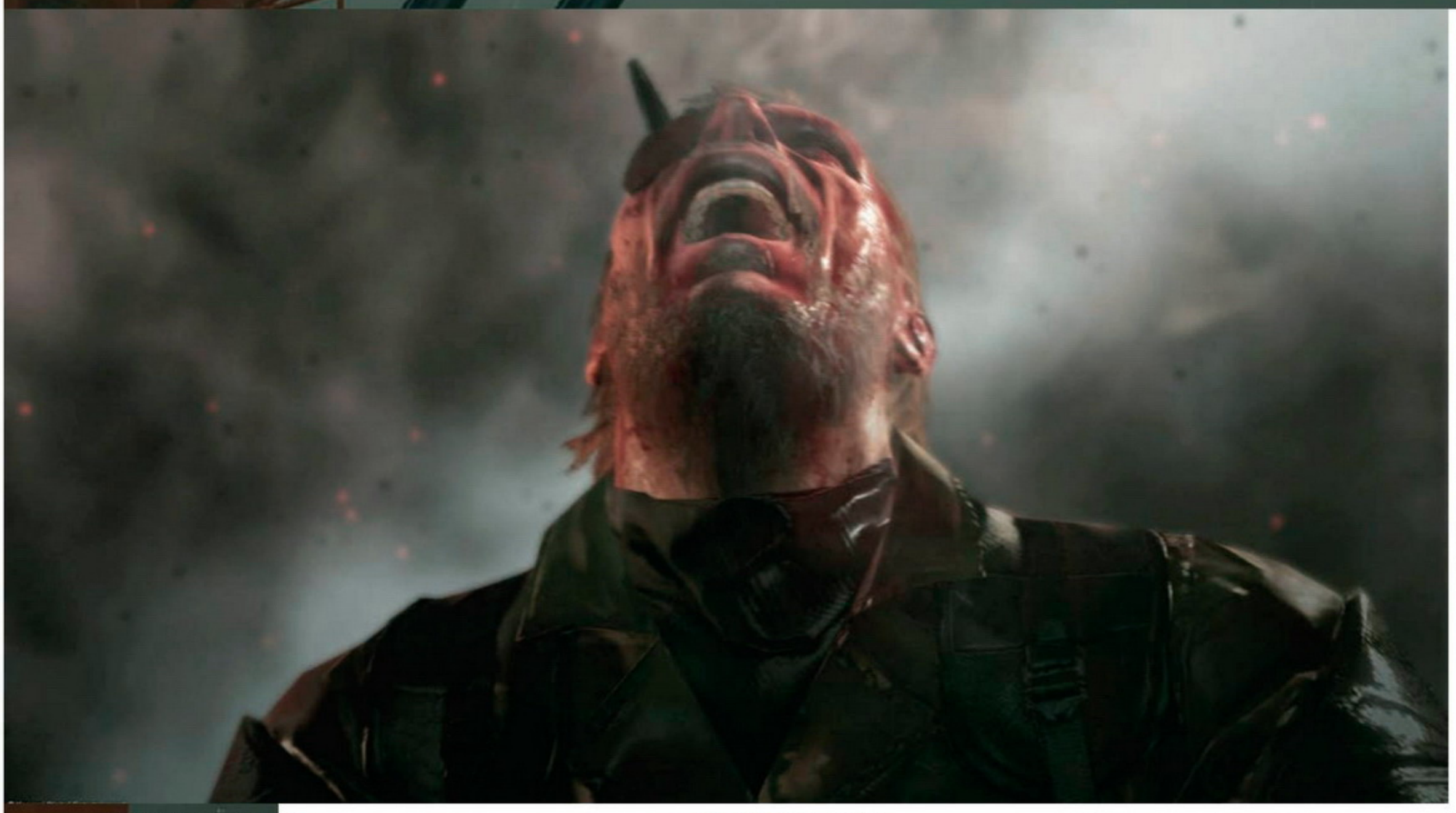
Выход **Mass Effect: Andromeda** стал стихийным бедствием для многих фанатов франшизы. Зарубежные критики кривились от того, чем стало долгожданное продолжение серии, а игроки плакали горькими слезами и осыпали разработчиков всеми мыслимыми проклятиями. Andromeda получилась, скажем так, несколько отличной от предшественниц. Что пошло не так?

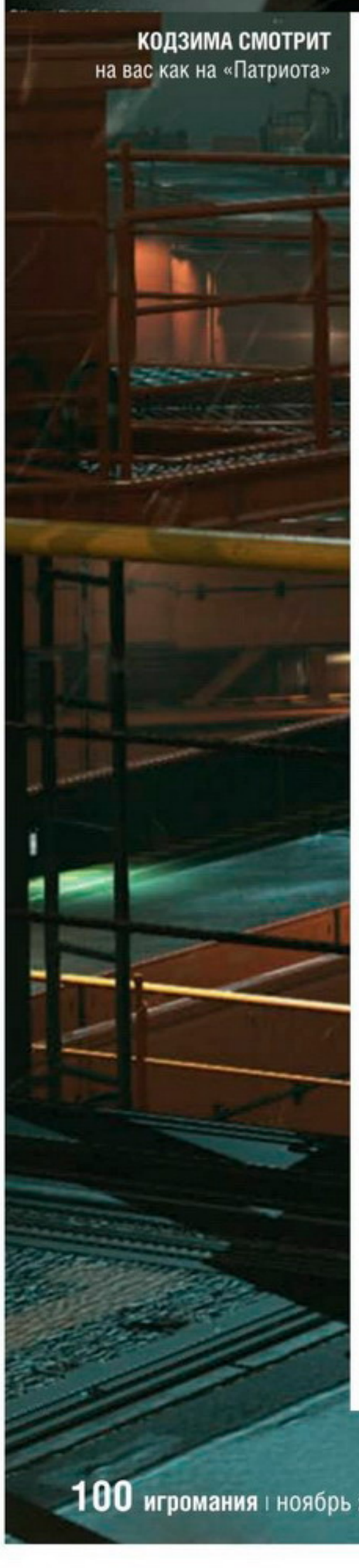
Вкратце – очень многое. С момента своего создания в 2009 году BioWare Montreal всегда была второстепенной студией поддержки, которой ни с того ни с сего поручили разработку не просто самостоятельного проекта, но самого большого и дорогого Mass Effect из всех! Это при том, что по соседству, в Канаде, расположилась **BioWare Edmonton** – «та самая» студия, сделавшая первую и вторую часть (и пока занятая разработкой **Anthem**). Монреальское отделение со своими задачами не справилось. Кому-то Andromeda доставила удовольствие, но это если они смогли закрыть глаза на жуткую лицевую анимацию и некоторое однообразие, а общую реакцию игрового сообщества можно описать одним словом – «разочарование».

К огромному удовольствию всех злопыхателей, EA не стала оправдывать свой провал и вместо этого просто слила BioWare Montreal с другой студией. Формально это отделение не закрыли, но своими проектами они больше не занимаются – только поддерживают чужие разработки. EA остановила поддержку Andromeda, тотально заморозила франшизу Mass Effect и, вероятно, посыпала голову пеплом.

ТИПИЧНАЯ РЕАКЦИЯ
прожженного фаната Mass Effect на Andromeda







КОДЗИМА СМОТРИТ
на вас как на «Патриота»

Помимо того, что это решение можно расценить как ещё один пример кармической справедливости, оно сигнализирует о гораздо более значимом изменении. Крупные издатели не могут изворачиваться вечно. Даже EA иногда способна признавать свои ошибки. Это ли не здорово?

КОДЗИМА ОСВОБОЖДЕННЫЙ

Самое интересное мы припасли на десерт. Даже на фоне всех громких происшествий, о которых мы рассказали выше, раздор между Хидэо Кодзимой и **Konami** остается самым неожиданным, гротескным и брутальным скандалом за всю историю игровой индустрии.

Во многом это событие получило свою дурную славу из-за абсолютной внезапности. Планы Кодзимы и его начальства выглядели как никогда радужно. В 2012 году хитроумный геймдизайнер обдурил весь мир, выпустив тизер проекта **The Phantom Pain** от никому не известной **Moby Dick Studio**. Несколько месяцев спустя Кодзима-сан подтвердил, что The Phantom Pain не что иное, как новый **Metal Gear Solid**. Анонс таких масштабов сам по себе может получить статус локального праздника, но спустя некоторое время трейлеры подбросили ещё больше поленьев в пламя хайпа: The Phantom Pain выглядела и звучала так хорошо, что некоторые заранее окрестили её magnum opus Кодзимы.

Этого мало? Интриган на этом не остановился. В 2014-м мир увидел **P.T.** – на этот раз интерактивный тизер, за десятками необычных идей скрывавший новый **Silent Hill**! Этого тоже мало?! Кодзима планировал работать над игрой с культовым режиссёром Гильермо дель Торо, а на роль протагониста пригласили Нормана Ридуса, известного по **«Святым из Бундока»** и **«Ходячим мертвецам»**! Интернет был в эйфории.

Но, увы, ключевое слово здесь – «планировал». Далее Konami начала принимать решения настолько странные, на взгляд потребителя, что их впору заносить в учебники по менеджменту. Во-первых, компания анонсировала реструктуризацию персонала – дескать, корпоративное руководство решило перейти к более централизованной модели управления. Чтобы все приказы доходили до подчинённых оперативно, чтобы *«реагировать на быстрые перемены, окружающие рынок цифровых развлечений»*.

Во-вторых, после пресс-релизов об этих изменениях Konami начала втихую убирать упоминания Кодзимы и его студии из маркетинговых материалов, связанных

с The Phantom Pain и HD-коллекцией Metal Gear Solid. **Kojima Productions Los Angeles** была переименована в **Konami Los Angeles Studio**. Это уже обеспокоило сообщество, но издатель заверил, что Кодзима со товарищи продолжают работу над игрой в прежнем темпе.

Однако в тот же день, когда публика обнаружила манипуляции с промоконтентом, игровое издание GameSpot опубликовало заметку о том, что между Кодзимой и Konami наметились сильные разногласия. По большей части они были связаны с ухудшением условий труда: вплоть до ограничения на телефонные звонки и доступа к корпоративному интернету. Также источник, связавшийся с GameSpot, сообщил, что Хидэо Кодзима покинет Konami в декабре 2015 года, после завершения работы над The Phantom Pain.

Что и произошло. 15 декабря Кодзима оставил свой пост спустя тридцать (тридцать!) лет в Konami. Но перед этим, чтобы ещё больше закопать свою репутацию, Konami не только отменила **Silent Hills**, но и удалила P.T. из доступа, – если вы не скачали её тогда, то уже не поиграете. Если только не купите с рук PS4 с установленной на неё P.T. (это, кстати, и по сей день очень ценный товар).

Грубость и откровенная необдуманность действий Konami стали притчей во языцех. Издатель собственными руками похоронил своё «серебряное копытце»: The Phantom Pain по состоянию на декабрь прошлого года стала самой продаваемой частью серии. О потенциальном успехе Silent Hills нам остается только гадать, но разумно предположить, что продажи были бы минимум впечатляющими. Столько хайпа, столько ожиданий!

Ради чего издатель загубил эти начинания? Ну, судя по немногочисленным интервью с представителями компании, Konami в мгновение ока решила бросить все силы на мобильный рынок, максимально сокращая стоимость производства новых проектов. Мобильные игры стали приоритетом, но это вовсе не означает, что издатель забросит PC и консоли. Кодзима желал создать настолько качественный продукт, насколько в принципе возможно, не задумываясь о финансовых ограничениях. Не нужно быть профессиональным экономистом, чтобы догадаться, что такой подход к игростроению устроит не каждого бизнесмена.

К личности и творчеству Хидэо Кодзимы можно относиться как угодно, но факт остается фактом: Konami могла урегулировать ситуацию дюжиной более мягких и респектабельных способов. Вместо этого менеджмент катком прошелся и по геймерам, и по творцу, с серьёзным лицом утверждая, что «всё к лучшему». Оно и видно. Патинко-машины – это ведь гораздо лучше, чем Silent Hills, вы так не думаете?

Хотя у самого Кодзимы, быть может, всё действительно изменится к лучшему. В разработке нового проекта, **Death Stranding**, у него вроде как есть карт-бланш. Что из этого выйдет? Нужно ли Кодзиму, как Джорджа Лукаса, постоянно держать в узде? Никто не знает. Пока что.

■■■

Разбираться в хитросплетениях деловых интриг игроиндустрии можно сутками напролёт, но мы выбрали для вас самые-самые. Бизнес всегда останется бизнесом, и всем угодить не получится – либо творцы, либо финансисты уйдут обиженными. И в подобных конфликтах далеко не всегда очевидно, кто прав, а кто виноват. ■

ДВЕ ЧЕРТОВСКИ ЗАНЯТНЫЕ ДЮЖИНЫ

24 ИГРЫ, В КОТОРЫХ МОЖНО РАЗОБРАТЬСЯ ЗА ОДИН ВЕЧЕР

ПАВЕЛ ИЛЬИН

У геймеров есть отзывы в Steam, у киноманов – Metacritic и «томаты», а кого спрашивать про настолки, непонятно. На профильных сайтах и в блогах редко вспоминают игры для новичков, поэтому приходится полагаться на мнение консультантов в магазинах.

Советы продавцов, к их чести, скорее полезны, но ограничены ассортиментом конкретной торговой точки. Поэтому мы решили написать полноценное руководство по выбору игры, подходящей именно для вашей компании. В финальный список вошли двадцать четыре настолки – простые и сложные. Все они переведены на русский язык и доступны в розничной продаже, так что найти их легко. Но сначала – три важных совета.

ТРИ ЗАПОВЕДИ НАСТОЛОК

– Не верьте магии франшиз. Вы любите **Resident Evil**, комиксы Marvel или, например, **«Метро 2033»**. Хотите увидеть в игре знакомых персонажей? Увы, скорее всего, вам достанется посредственная игра. По «Игре престолов» есть и хорошие, и заурядные настолки. Сериалу **Battlestar Galactica**, напротив, очень повезло. Качество настолки зависит от опыта авторов и репутации издателя гораздо больше, чем от громкого названия.

– Подумайте, с кем будете играть. Настолки – социальное хобби. Вам потребуется хотя бы один товарищ, готовый потратить от часа до целого дня на тасование карт и перемещение фигурок. Честно спросите себя, готовы ли ваши друзья сажать грядки в **«Агриколе»**,

КОДОВЫЕ ИМЕНА

ДИКСИТ

МИСТЕРИУМ

СОПРОТИВЛЕНИЕ

всем ли понравится игра про зомби? Наберётся ли толпа желающих на игру, которая требует шестерых участников? Если нет подходящей компании, даже самая классная настолка будет собирать не друзей за столом, а пыль на полке.

– Будьте терпеливы и запаситесь временем. Вам придётся разобраться в правилах и быть готовым разъяснять нюансы. Просить остальных почитать про игру заранее бессмысленно, уж поверьте. Не верьте цифрам на упаковке: на первую партию в приличную игру вас уйдёт минимум на час больше обещанного. Если времени нет, ограничьтесь простыми играми. В правилах настолок на большую компанию реально разобраться на ходу.

Статья не резиновая, поэтому многие значимые игры (**«Колонизаторы»**, **«Манчкин»**, перехваленная **«Монополия»**) не войдут в этот список. Мы старались включать в него не самые известные, но хорошие игры, что знакомят с популярными механиками и не надоедают после десятка партий.

СВОБОДНЫЕ АССОЦИАЦИИ

Игру в загадки и «Крокодила» мы знаем с детства. Современные версии этих игр ничем, за исключением пары нюансов, не отличаются от классики: используя несколько слов (или вообще без них), вы должны донести до остальных некое послание. В ход идут не только карточки со словами (как в **Activity** и **Alias**), но и шикарные иллюстрации. Игры в ассоциации равно пользуются любовью у мальчиков и девочек, а заодно поддерживают много участников. Если вы прощупываете почву и ищете новых игроков в свою компанию – захватите коробку на вечеринку.

«Кодовые имена». На столе выкладывается квадрат 5×5 из карточек со словами, и игроки делятся на две команды. Капитаны команд должны с помощью коротких ассоциаций подсказать часть выложенных слов своим соратникам – раньше, чем соперники отгадают свои. Ошибки и неточности передают ход другой стороне.

«Диксит». Невероятно красивая французская игра с сюрреалистичными иллюстрациями. Игроки по очереди дают ассоциации на картинки и должны стремиться к тому, чтобы отгадывали как можно меньше участников (но хотя бы один). Счёт идёт на очки, но фишка не в победе, а в самом процессе.

«Мистериум». Очень похож на «Диксит», но более тематичен. По сюжету, с медиумами пытается связаться призрак, ставший свидетелем убийства. Сообщить подробности можно с помощью карт ассоциаций. Призрак обязан молчать, медиумы могут совещаться и должны в итоге определить место преступления, виновника и орудие убийства.

ВМЕСТО «МАФИИ»

«Мафия» – это всегда бурные эмоции, споры и драматичный финал, но у этой популярной игры есть свои недостатки. Важные решения (куда стрелять, кого проверять) приходится принимать, опираясь только на характер участников и их поведение. Убитые мафией вынуждены скучать до начала следующей партии. Есть игры, лишённые этих недостатков, но всё ещё напоминающие по духу знаменитую салонную игру. Они отлично подойдут для большой компании на празднике и не требуют наличия ведущего. Стрелять по «мирным жителям» можно, основываясь на действиях, а не только словах.

«Сопротивление». Повстанцы сражаются с тоталитарной империей, но в её рядах действуют шпионы. На каждую миссию общим голосованием собирается команда. Затем её члены тайно выбирают исход миссии. Агенты правительства могут провалить миссию, а могут завоевать доверие ради права на следующие ходы. Для успеха революционеры должны успешно выполнить три задания из пяти.

НАХОДКА ДЛЯ ШПИОНА

ЦИТАДЕЛИ

ЭПИЧНЫЕ СХВАТКИ БОЕВЫХ МАГОВ

ЗА БОРТОМ

ТАВЕРНА «КРАСНЫЙ ДРАКОН»

«Находка для шпиона». Всем участникам игры раздают по карточке. На всех, кроме одной, нарисовано какое-то место: больница, овощебаза или космическая станция. На последней карточке нарисован шпион. Затем игроки по очереди задают друг другу любые вопросы («Куришь ли ты на работе?», «Как тебе наш директор?»). Задача «мирных жителей» – вычислить шпиона. Задача шпиона – понять, где он находится.

«Цитадели». Это уже не совсем «Мафия», но здесь тоже есть тайные роли. Цель игры – построить самые богатые кварталы в городе, собрав нужные суммы монет и найдя хорошие карты со зданиями в колоде. Каждый ход игроки разбирают роли из общей колоды и могут изрядно напакостить друг другу: украсть монеты, лишить хода, снести квартал-другой.

НЕМНОГО БЕЗУМИЯ

В этом списке – игры, со стороны кажущиеся немного неадекватными. Всю партию вы будете совершать аморальные поступки и не столько стремиться к победе, сколько мешать остальным добиться хоть чего-нибудь. Подойдут и пьяной, и трезвой компании весёлых и не обидчивых ребят. С детьми в такое играть не стоит: тут и чёрный юмор, и алкоголь, и кровь-кишки во все стороны. Правила уже посложнее, чем в играх выше, но их всё ещё можно понять на лету.

«Эпичные схватки боевых магов». Коротко о сеттинге: мультсериал про **Hearthstone** и **Magic: the Gathering** на канале Adult Swim. Колдуны собирают заклинания из трёх частей, шарашат друг по дружке файерболами из младенцев и снимают скальпы. За комбинации стихий и удачные броски кубика колдуны получают дополнительные заряды бодрости и могут разжиться артефактами разной степени бесполезности.

«Таверна «Красный дракон». Представьте себе финал классического фэнтези. Герои победили страшное зло и уносят в мешках заработанное золото. Что делать дальше? Конечно же, пропить его в таверне! Выбирайте персонажа (полурослик-плут, храбрая паладинка и прочая, и прочая, каждый со своими сильными и слабыми сторонами) и следите за состоянием его здоровья, уровнем опьянения и монетами в кошельке. Цель – остаться последним героем, устоявшим на ногах.

«За бортом». После кораблекрушения вы оказываетесь в шлюпке и вместе с такими же горемыками пытаетесь доплыть до большой земли, попутно воруя вещи из общего сундука, сражаясь за воду и право сидеть под зонтиком. В игре можно красть, шантажировать команду, бить женщин и детей, кормить акул и даже поедать неугодных товарищей.

НА ДВОИХ

Не самый частый, но регулярный запрос. Все игры выше подходят для большой компании: от четырёх человек и больше. А если вас только двое? Некоторые игры позволяют играть впятером, но раскрываются именно при игре один на один. Игра вдвоём – это всегда игра на победу, пусть маленькое, но соревнование. Счёт идёт на очки или до уничтожения сил соперника. Я намеренно не включал сюда коллекционные карточные игры и варгеймы, хотя по смыслу они именно в этой категории. Она самая тесная: очень много игр здесь не поместилось, потому что они могут оказаться сложными для новичков (например, **Netrunner** или **Mage Wars**).

«Каркассон». Бессмертный хит про замки и крестьян лучше всего играется именно вдвоём. Ход за ходом вы по принципу домино составляете из квадратов местности средневековый пейзаж, попутно занимая дороги и постройки своими фишками. За достроенные объ-

КАРКАССОН

екты вы получаете очки. Можно и нужно саботировать строительство противника и пытаться разделить с ним самые «вкусные» замки.

«Звёздные империи». Динамичная колодостроительная игра: начиная с карт простеньких истребителей, вы будете собирать в колоду всё новые и новые корабли, нападая с ними на соперника. Карты принадлежат четырём фракциям: одна лучше атакует, другая лечит, третья позволяет добирать карты, четвёртая – избавляться от ненужных. С двумя коробками игры можно играть против «босса», управляемого нехитрым алгоритмом.

«Стальная арена». В далёком будущем на шестиугольной свалке каждую пятницу собираются роботы и выясняют, у кого титан крепче. Детали валяются повсюду: это и оружие, и броня, и возможности для хитрых передвижений по арене. Каждый модуль – это очко здоровья, и удачная атака лишает противника части возможностей. Модули могут перегреваться и выходить из строя. Полные правила исключают из игры влияние фактора случайности: всё зависит от вашего ума и хитрости.

КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

Если любите Hearthstone и **«Гвинт»** – вы *уже* фанат настольных игр. Не поленитесь ознакомиться с классикой (в первую очередь Magic: the Gathering). Но сейчас мы говорим о неколлекционных играх, интересные и сложные механики есть и в обычных карточных настолках. Значительная часть из них никогда на русский язык не переводилась, но есть приятные исключения. Скорее всего, вам понадобится такой же фанат – со случайными людьми в карточные настолки играть попросту скучно.

«Берсерк». Безвременно почившая карточная игра всё ещё прекрасна. Не нужно покупать бустеры – в продаже до сих пор встречаются наборы с несколькими готовыми колодами. Игровой процесс напоминает боёвку King's Bounty: перемещение по небольшой арене, удары, активации способностей. Новая инкарнация коллекционного «Берсерка» – уже совсем другая игра, этакий настольный Hearthstone. Она тоже интересная, но в наш список не войдёт.

«Эволюция». Выживает сильнейший! В этой игре вы создаёте популяции животных и добавляете им полезные свойства – всё, чтобы пережить холодную зиму. Количество животных ограничивается размером кормовой базы и хищниками, которых создают сами игроки. А съеденная вашими зверями пища превращается в победные очки. Важно! У этой игры есть две версии, и я строго рекомендую играть в доработанную – «Эволюция. Естественный отбор», она превосходит первую версию и оформлением, и механикой.

Pixel Tactics. Настольная jRPG в миниатюре. Вы расставляете пиксельных человечков на поле 3×3 и атакуете вражеского лидера до победного конца. Игра

помещается в кармане, но поражает разнообразием. Каждая карта может быть разыграна пятью разными способами: как лидер, как боец первого ряда, фланга или тыла или же как одноразовое событие-приказ. Второй набор Pixel Tactics 2 полностью самостоятелен и добавляет в игру новых бойцов.

ЕВРОПЕЙСКАЯ ШКОЛА

Европейский (или немецкий) стиль – это, как правило, экономическая игра, где нельзя воевать и вообще вредить противникам напрямую. В ходе партии вы добываете ресурсы, меняете их на товары и победные очки, строите домики. Огород соседа поджечь не выйдет, но конкуренция в таких играх очень сильная. В «Агриколе» игрок даже получает штраф, если не засадит все клетки овощами или не построит там загоны для скота.

Евроигры обычно оформлены куда скромнее американских настолок, но зато требовательнее к интеллекту. Если вы любите градостроительные симуляторы и стратегии вроде **Stronghold**, обратите внимание на эти игры.

«Каменный век», или «100 000 лет до нашей эры» в предыдущей редакции. Вам достаются пятеро лохматых человечков. Можете отправлять их за деревом, глиной и камнями, а потом строить домики, точить инструменты и охотиться на мамонтов, изобретать колесо. И, конечно, заходить в хижину вдвоём, а выходить уже втроём. Игра очень красивая, особенно фишки ресурсов – маленькие золотые слитки, кирпичики и камни.

Ticket to Ride. На огромной карте (чаще всего Европы или США, но их вышло уже очень много) вы по очереди выкладываете цепочки из вагончиков – или добираете карты, если не хватает на маршрут. Маршруты требуют доставить пассажиров из Москвы в Рим, из Лос-Анджелеса в Нью-Йорк, но путей на всех не хватит – придётся ставить станции и прощаться с частью победных очков.

«7 чудес». Главная механика этой игры – драфт. Трижды за игру вы получаете стопку карт с постройками, выбираете лучшую и передаёте остальные соседу. Другой сосед передает вам свою стопку. И так далее. Здания требуют ресурсов, но при строительстве они не тратятся: если у вас есть карьер, камень не заканчивается. Можно уйти в науку или военное дело и получить дополнительные очки.

А ЕСЛИ ПОСЛОЖНЕЕ?

Если вы уверены в себе и своих друзьях, можете начинать сразу с серьёзных игр, но и тут лучше выбрать что-то быстрое. Примерно раз в год-два появляется новая игра со всеми достоинствами масштабных «монстров», только её можно разложить за час-полтора. **Axis & Allies**,

КАМЕННЫЙ ВЕК

TICKET TO RIDE

7 ЧУДЕС

ГЕНЕРАЛЫ: ВТОРАЯ МИРОВАЯ

КУБАРЕМ ПО ГАЛАКТИКЕ

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Descent, **Race for the Galaxy** – увлекательные игры, но я бы не советовал начинать знакомство с настолками с чтения их правил. Игры в списке ниже прекрасно реализуют подобные механики, почти не теряя в глубине. Разбираться всё равно придётся, но уже после первой партии вы поймёте почти все нюансы.

«Генералы: Вторая мировая». Быстрая и в то же время очень вдумчивая игра про сороковые годы прошлого века. Шесть сторон конфликта, каждая с уникальной колодой действий. Единственный минус – в игре должны присутствовать все фракции, поэтому, если игроков меньше, кому-то придётся думать за двоих.

«Подземелье». Серия приключенческих игр. Персонажи растут в уровне, находят ценные вещи и выполняют квесты. Гуляя по случайно сгенерированной карте, они получают очки славы и риска. Последние работают против игрока – соперники могут во время особой фазы насылать на него всяческие беды. В отличие от «Манчкина», это не случайный процесс: рисковать или нет, герой решает сам.

«Кубарем по галактике». Доступная версия сложной карточной настолки. Разноцветные кубики-рабочие могут колонизировать миры, продвигать улучшения и торговать редкими товарами, но нуждаются в чутком руководстве. Для успеха нужны чёткий план и интуиция: за один ход можно задействовать лишь одну группу рабочих, а чтобы использовать остальных, придётся угадать ход противника.

ХАРДКОР – ЗНАЧИТ ХАРДКОР!

Тем, кто всегда выбирает высшую сложность в видеоиграх, настольные могут предложить настоящие испытания. Обычно никому не рекомендую начинать с хардкора, но знаю слишком много счастливых историй, в которых «настольное» хобби начиналось с самых сложных игр. Сажать новичков за игру с тридцатистраничным буклетом правил, конечно, не лучшая идея, но одни настолки подходят для этого лучше, чем другие. Все игры в этой группе были опробованы мной на полнейших новичках, и «жертвы» всегда оставались в восторге.

«Игра престолов». В землях Вестероса бушует Война пяти королей! Возглавьте один из Великих домов и приведите его к победе, взяв по очереди семь крепостей. В игре нет кубиков – полагаться можно только на расчёт и дипломатию. Случайные события включают смену правителя на Железном троне, вторжение одичалых и пополнение армий – просто так клепать солдат не получится.

«Древний ужас». Лучшая настолка по мирам Лавкрафта, современная версия известного «Ужаса Аркхэма». По всему миру происходят странные события, и лишь немногие понимают, что это знаки, предвещающие явление древнего зла. Вы (совместно с другими сыщиками) должны разгадать три тайны и запечатать врата между двумя реальностями.

«Мёртвый сезон». Перед вами «Ходячие мертвецы» в формате настольной игры. Вы живёте в замерзающей колонии в бывшей тюрьме, и каждый день – это борьба с голодом, холодом и тысячами живых мертвецов. В игре множество сценариев и случайных событий, делающих каждую партию непохожей на остальные. Вы управляете не одним выжившим, а сразу группой. Есть возможность игры с предателем.

■■■

Пусть этот список вас не ограничивает. Если настольные игры вам интересны – ищите сайты, где обретаются ваши единомышленники. В первую очередь это «Тесера», крупнейшее русскоязычное сообщество, и boardgamegeek.com – главный мировой портал о настольных играх. На обоих сайтах есть рейтинг игр, постоянно появляются статьи и сведения о новинках, красочные описания партий.

Настолки – это море веселья, и мы только наметили маршрут для вашего круиза. Счастливого пути! ■

ИГРА ПРЕСТОЛОВ

ДРЕВНИЙ УЖАС

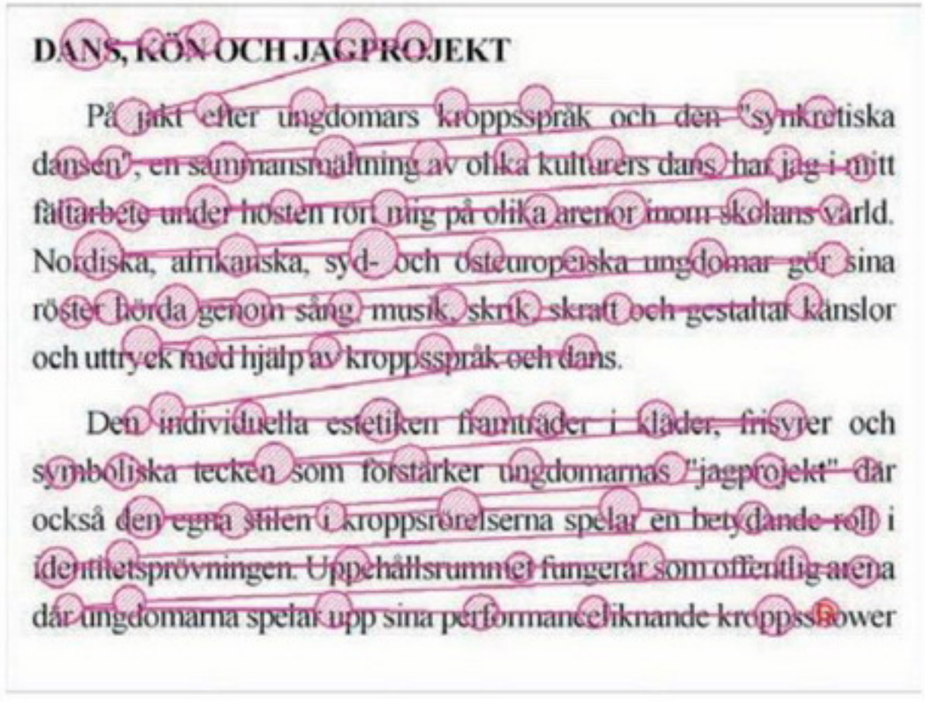
МЁРТВЫЙ СЕЗОН

EYE TRACKING

Управлять играми взглядом

Чем дальше движется индустрия, тем больше разговоров об альтернативных контроллерах. Не о стандартных геймпадах или клавиатуре с мышкой, а о таких устройствах, что способны в корне изменить наш игровой опыт. Про VR-гарнитуры мы уже говорили немало, про дополненную реальность вроде **Microsoft Hololens** тоже. Даже созданный работником **Valve** прибор, который крепился к нёбу и давал управлять компьютером с помощью языка, – и тот получил свою минуту славы.

А вот про контроллер, позволяющий влиять на происходящее с помощью взгляда, мы пока особо не рассказывали. Пора это исправлять! Технология, о которой пойдёт речь, называется Eye Tracking, и она умеет следить за тем, куда и как смотрит человек. В некоторых играх это позволяет делать очень интересные вещи.



ПРИМЕРНО ПО ТАКОЙ траектории движется наш взгляд во время чтения

Захватывая взгляды

В том, как работают наши с вами глаза, учёные разобрались относительно поздно. Лишь в 1879 году парижанин Луи Эмиль Жаваль наконец выяснил, что человеческий взгляд перемещается от одной «цели» к другой не равномерно, а быстрыми скачками (их назвали саккадами). И лишь кратковременно фокусируется на каких-то объектах, делая паузы (так называемые фиксации), во время которых мозг и усваивает новую информацию.

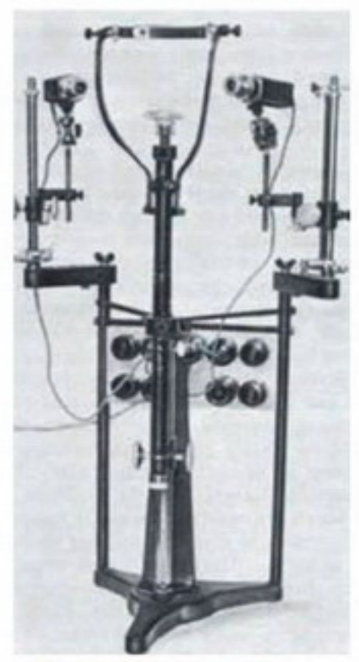
Именно открытие Жаваля позволило уже другому учёному, Эдмунду Хью, создать первый Eye Tracker ещё в начале двадцатого века. И хотя точность была невелика, а механизм приносил людям сильный дискомфорт (на глаз надевалось что-то вроде контактной линзы, а к ней крепилась указка, которая и помогала отслеживать перемещения зрачка), начало было положено.

Уже несколько позже, в 1920-х годах, учёный из Чикаго научился отслеживать перемещение взгляда без лишних инструментов: он фиксировал отражения лучей от глаза с помощью чувствительной к свету пленки. За следующие несколько десятилетий исследователи из разных стран продвинулись даже дальше, так что уже в 1970-х появилось множество куда более точных технологий, не требующих прямого контакта с глазами человека.

Со временем было изобретено немало самых разных техник, однако самая популярная сейчас заключается в использовании инфракрасных лучей и камер. Если немного упростить, работает механизм так: устройство отправляет в сторону глаз человека лучи, создающие блики на глазном яблоке. Специальные камеры фиксируют это на видео или высокоскорост-

Новенькая Agents of Mayhem – самый свежий пример использования Tobii Eye Tracker 4C в играх. Там, например, прохожие забавно реагируют, если начать их рассматривать. Выглядит любопытно

ЕСЛИ РАНЬШЕ айтрекинг накладывал множество ограничений, то сейчас тот же Tobii Eye Tracker 4C позволяет работать хоть в очках, хоть в линзах



К СЧАСТЬЮ, СЕЙЧАС устройства для отслеживания движений глаз стали куда компактнее. И безболезненнее

ную фотокамеру, а затем расположение этих бликов на кадрах анализируется компьютером с помощью определённого алгоритма. После чего можно точно сказать, как расположены ваши глаза, куда и на что они смотрят и так далее.

Делая мир удобнее

Сначала коммерческие организации начали использовать системы отслеживания глаз для проверки качества своего продукта. Выяснилось, что наблюдение за взглядом у фокус-группы позволяет понять, насколько эффективна реклама (на какое изображение или товар человек реагирует охотнее), привлекателен и удобен ли сайт (проверить, какая связь существует между перемещениями взгляда и кликами). Или насколько хорошо написан тот или иной текст: какие куски трудно читать, а какие вызывают у людей интерес.

Ни одному автомобилю не помешала бы система, что следит за тем, насколько внимателен водитель и не заснул ли он за рулём. Ну и, конечно, отслеживание взгляда может очень упростить работу с компьютером. Парализованным людям или инвалидам без конечностей она с успехом может заменить мышь, а также позволить пользоваться интернетом и набирать тексты, используя только глаза.

Но нас, само собой, куда больше интересует применение этой технологии в играх. И здесь она тоже может предложить немало интересного. Так, айтрекеры пригодятся в прицеливании или выборе укрытий: надо лишь сфокусировать взгляд на нужном объекте, а не мучительно дергать мышку по столу. Они же помогут быстро взаимодействовать со всем интерфейсом, от круга выбора оружия до навигации по внутриигровой карте. Да и на кнопку «паузы» можно больше не жать – игра сама остановится, как только поймёт, что на экран больше никто не смотрит.

Впрочем, куда интереснее выглядит возможность взаимодействовать с миром. Представьте ситуацию, в которой персонаж мог бы наладить с игроком зрительный контакт и даже определять, врёт он или нет. Для ролевых игр с ветвистыми диалогами это стало бы очень интересной находкой. В условной игре про Супермена со стрельбой лазером из глаз это тоже могло бы пригодиться. А как круто было бы играть в стратегии и управлять войском, сидя за столом с голограммами и указывая на цели одним лишь взглядом!

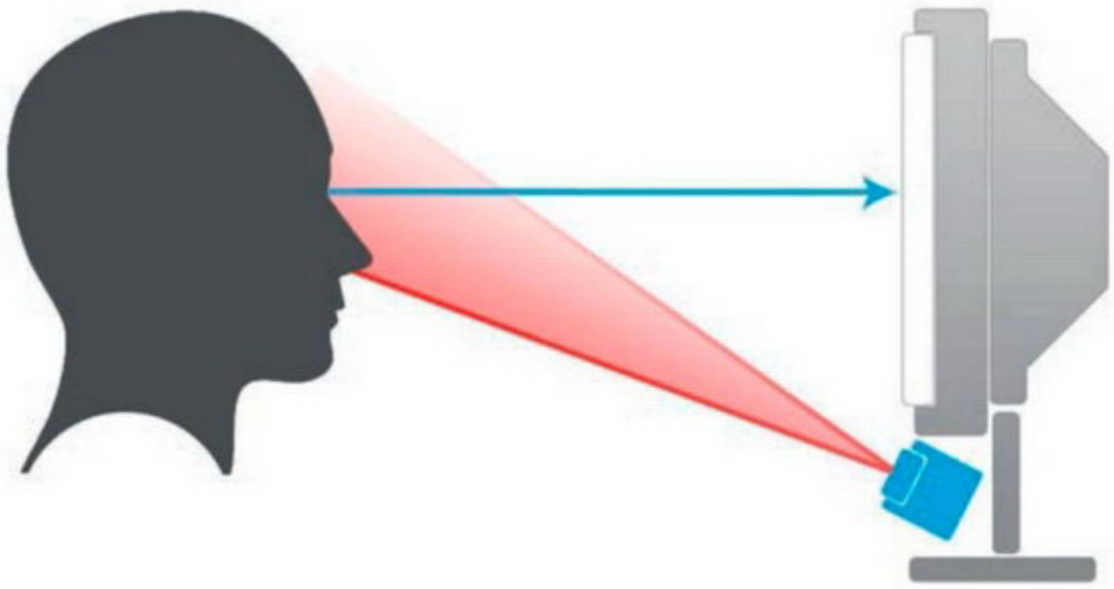
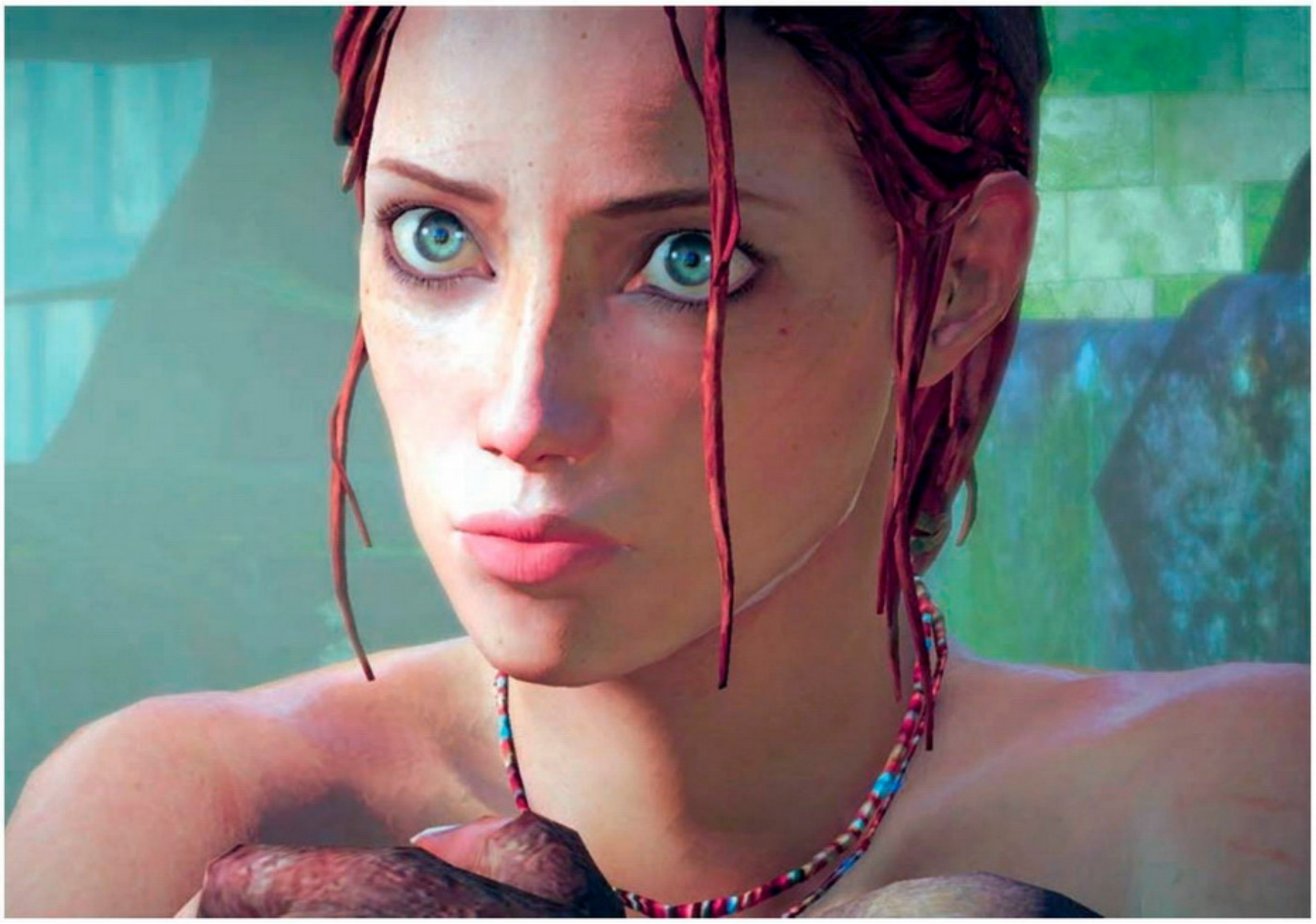


СХЕМА РАБОТЫ СИСТЕМЫ. Устройство посылает инфракрасные лучи, и оно же захватывает картинку, которую потом анализирует

В WATCH DOGS 2 из-за перегруженного управления то и дело возникали проблемы, особенно во время автомобильных погонь. Здесь штуки вроде айтрекеров как раз и пригодятся – с ними достаточно лишь посмотреть на нужный объект и нажать на кнопку, отвечающую за взлом



ЕСЛИ БЫ ПЕРСОНАЖИ умели отслеживать взгляды игрока и соответствующе реагировать на них, процесс мог бы стать куда интереснее. А в хоррорах айтрекинг наверняка нашёл бы себе наилучшее применение. Некоторые злодеи и так не самые приятные личности, а уж если б они могли заглядывать прямо в глаза...

Технологии настоящего

Причём все это существует не только на словах: тот же стол с голограммами в каком-то смысле уже реализован в **The Division**, например. Там с помощью одних лишь глаз можно «сёрфить» по голографической карте Нью-Йорка – очень необычные ощущения. Правда, для такого нетривиального опыта придётся купить специальное устройство.

Сейчас главный на рынке айтрекер, позволяющий прочувствовать что-то подобное, – это Tobii Eye Tracker 4C. С виду это небольшая полоска с камерами, которую можно прикрепить прямо к монитору, а оттуда она начнет отслеживать ваш взгляд.

Разочаровываются в работе устройства очень немногие. В играх от первого лица, как **Dying Light**, процесс вообще ощущается совсем по-новому. Ваш взгляд теперь – это взгляд героя. Так что можно целиться или взаимодействовать с предметами, лишь посмотрев в нужном направлении. Следить за тем, как фонарик повторяет движения глаз, – отдельное удовольствие.

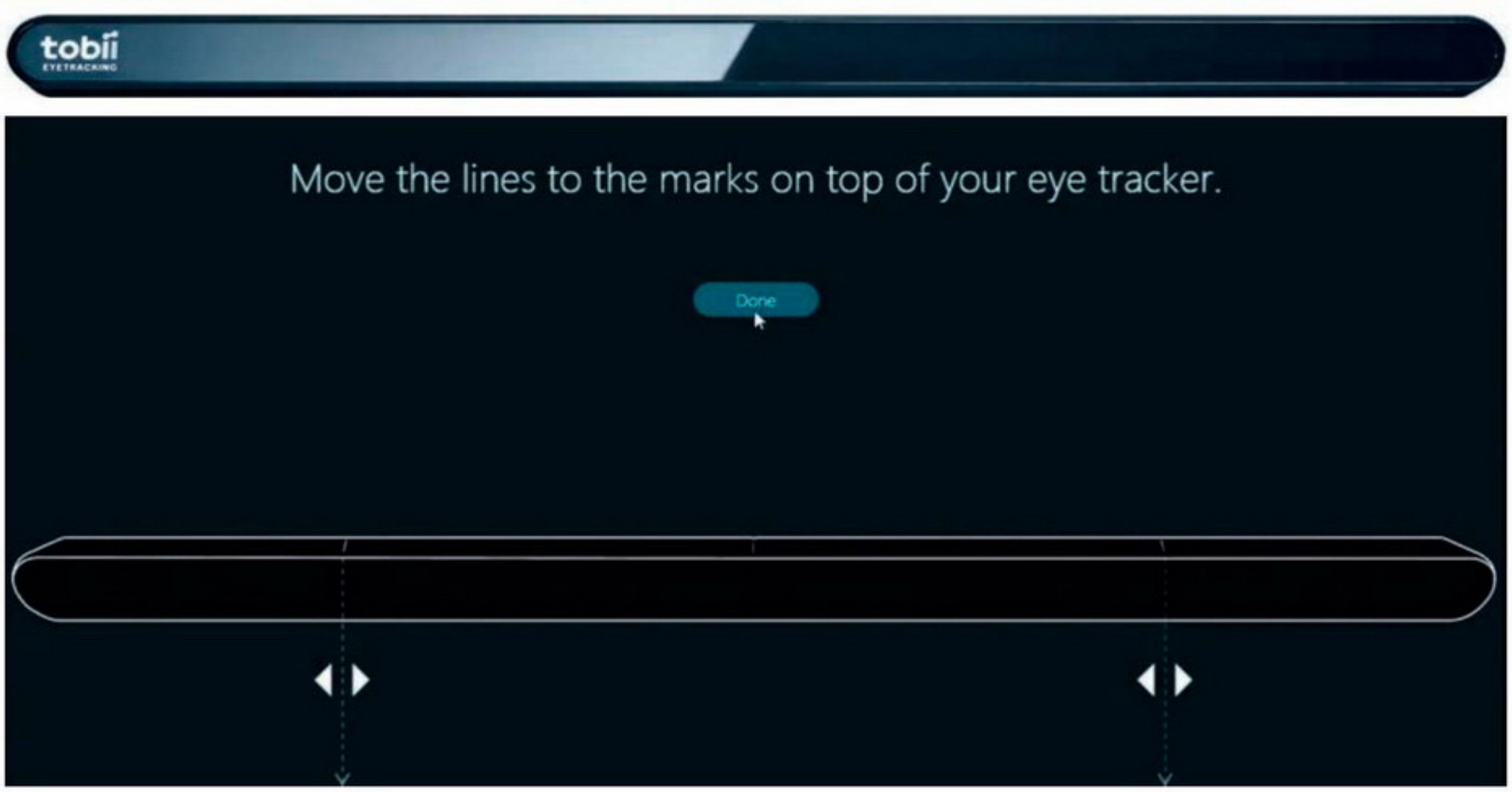
Но самое приятное – это как преображается паркур, ведь персонаж теперь забирается туда, куда ты смотришь, почти автоматически. Да и радиус обзора с использованием айтрекера увеличивается. Что, кстати, хорошо помогает в мультиплеерных проектах вроде **For Honor**, где периферийное зрение очень важно.

Главное отличие Tobii Eye Tracker 4C от конкурентов, что трекер умеет отслеживать не только взгляд, но и повороты головы. Да и список поддерживаемых игр, пока пусть и скромный, радует качеством – в нём есть и **Watch Dogs 2**, и **Deus Ex: Mankind Divided**, и даже **Elite: Dangerous**.

И такие перемены неплохо работают на атмосферу. В той же Elite: Dangerous работа айтрекера может приятно удивить: просто представьте, как круто вертеть головой в космосе. Конечно, это всё-таки не VR, но зато не нужно крепить к голове никаких устройств, а во время игры точно не начнётся приступ тошноты.

Еще один момент, усиливающий погружение, – возможность без ущерба для процесса убрать с экрана лишние детали HUD. Элементы интерфейса в Mankind Divided, например, могут автоматически становиться полупрозрачными, если вы на них не смотрите, и не мешать погружению в мир. При этом стоит только сфокусироваться на каком-то игровом элементе, как он тут же появится снова.

UBISOFT, ПОЖАЛУЙ, главный разработчик, который сейчас экспериментирует с подобными технологиями. Хочется верить, что со временем таких смельчаков станет больше, а сами эксперименты будут только интереснее



К СОЖАЛЕНИЮ, достойных альтернатив Tobii Eye Tracker 4C среди айтрекеров в игровой индустрии почти нет

В ОТЛИЧИЕ ОТ НЕКОТОРЫХ VR-гарнитур, при настройке которых можно свихнуться, процесс калибровки 4C на редкость быстрый: на всё про всё уходит меньше минуты

КРЕПИТСЯ EYE TRACKER, как правило, прямо к монитору

Прицеливаться таким образом тоже забавно. И хотя точность во время стрельбы пока ещё не идеальна, в некоторых аспектах управление взглядом превосходит даже управление мышью. Скажем, когда нужно зацепиться крюком-кошкой за уступ в **Assassin's Creed: Syndicate**: с устройством отслеживания взгляда стоит только посмотреть на нужный объект, и вы на месте. Раньше герои то и дело пытались улететь куда угодно, только не на нужную крышу. Да и процесс бросания предметов или гранат в какой-нибудь **Rise of the Tomb Raider** гаджет сильно упрощает.

Недостатки у технологии тоже есть. Область «захвата» у 4C ограничена, так что особенно повертеться перед монитором не выйдет, а ещё устройство плохо срабатывает, когда нужно одновременно совершить два действия. Все-таки смотреть в две точки сразу – задача не из простых.

Но главный недостаток Tobii Eye Tracker 4C – его цена. На рынке не то чтобы много дешёвых конкурентов, да и по качеству они все уступают гаджету шведов, но для простого геймера 159 евро – значительная сумма.

Игр пока тоже не особенно много: список поддерживаемых проектов пусть и впечатляет, но насчитывает меньше сотни наименований. Хотя справедливости ради надо отметить, что он постоянно расширяется. И кто знает, какие игры появятся в нем через пару лет.

●●●

Следить за развитием подобных технологий действительно увлекательно: постепенно именно такие штуки могут вдохнуть жизнь в уже поднадоевшие жанры и подарить действительно новый опыт. Сейчас устройства вроде Tobii Eye Tracker 4C – продукты нишевые, они подойдут не к любой игре, да и не всем по карману. Но их вполне может ждать светлое будущее.

Тем более что уже сейчас можно оценить технологию в свежей Agents of Mayhem, а скоро она появится и в **Assassin's Creed: Origins** – тоже, мягко говоря, заметной игре. И хочется верить, что в дальнейшем таких проектов и интересных гаджетов будет только больше. Кто знает? Может, лет через пятнадцать-двадцать дети будут смотреть на наши мышки и клавиатуры так же, как нынешние глядят на дискеты. ● *Алексей Пилипчук*

НА СМЕНУ СТАРОМУ ХАРДУ

Тест накопителя SSD ADATA SX950

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** 2,5”
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Объем:** 240 ГБ
- **Наработка на отказ:** 2 млн часов
- **Тип памяти:** 3D MLC NAND
- **Контроллер:** Silicon Motion SM2258G AB
- **Буфер:** 256 МБ (Nanya NT5CC128M16IP-DI)
- **Максимальная рабочая температура:** 70 °C
- **Потребляемая мощность:** 0,82 Вт
- **Скорость случайной записи (4 Кб):** 90 000 IOPS
- **Заявленная скорость чтения:** до 560 МБ/сек
- **Заявленная скорость записи:** до 520 МБ/сек
- **Габариты:** 101 x 70 x 7 мм
- **Вес:** 58 г
- **Цена:** 8600 рублей (145 $)

В наше время никого не удивишь твердотельным хранилищем в системном блоке или ноутбуке. Цены на SATA- и M.2-версии уже давно опустились до приемлемого уровня, да и ассортимент богатый. Сегодня на обозрении у нас очередное пополнение в дружной компании SSD среднего ценового диапазона – SX950 от ADATA. Давайте посмотрим, на что он способен.

Начинка

Формфактор у накопителя стандартный – 2,5 дюйма при толщине 7 мм. Интерфейс передачи данных – SATA Rev. 3. В комплекте идут винты и переходник для установки в слот 3,5 дюйма. Больше о внешности сказать нечего, обратим взор в недра накопителя.

Корпус состоит из двух частей – металлического основания и пластиковой крышки. На основании закреплена печатная плата скромных размеров с контроллером Silicon Motion SM2258G AB, четыре микросхемы NAND MLC памяти и буфер объемом 256 МБ. Несмотря на выгравированную лазером маркировку «ADATA» на чипах, программным способом удалось установить настоящего производителя флэш-памяти – **Intel**. К услугам владельца восемь кристаллов трехмерной памяти. Для пользовательских данных доступно 223 ГБ вопреки заявленным 240 ГБ: семнадцать ушло на маркетинговое округление и служебную область.

Тесты

Теперь о скоростных показателях. Производитель заявляет 560 и 520 МБ/сек на чтение и запись соответственно. Таких цифр можно достигнуть при потоковом чтении данных, а потоковая запись уже идет с меньшей скоростью, около 500 мегабайт в секунду. Операции с блоками по 4 килобайта проводятся куда медленнее: 35–294 МБ/сек на чтение и 140–333 МБ/сек на запись.

Внимательный читатель задаст вопрос – отчего скорость записи значительно выше скорости чтения? Ответ прост: при записи память работает как SLC NAND, или, говоря проще, «режим ускоренной записи». У многих других накопителей «быстрый» участок ограничен парой-тройкой гигабайт, а в SX950 он составляет около половины свободного объема (на момент начала теста SSD был совершенно пуст).

Многие бенчмарки используют для скоростных тестов ограниченный несколькими гигабайтами объем данных, отсюда и радующие глаз цифры. Резкое падение до 76 МБ/сек – реальная скорость, которую покажет накопитель после окончания «быстрого» участка. Сказывается и сравнительно медленная MLC-память, и загруженный «раскидыванием» быстро записанных данных контроллер. При использовании SX950 в качестве системного накопителя до «медленного» участка дело вряд ли дойдёт – операционки очень редко записывают зараз файлы длиннее нескольких сот мегабайт. Единственное пожелание, справедливое и для всех остальных SSD, – не заполнять накопитель более чем на 70% от объема.

Посмотреть состояние диска, а также подкрутить некоторые параметры можно через утилиту ADATA SSD ToolBox. Особенно ценны данные по ресурсу, температуре и диагностике SSD. Примечательно, что информация выводится не только для фирменного устройства, но и для прочих обнаруженных в системе накопителей.

●●●

ADATA SX950 производит приятное впечатление: холодный, быстрый и стабильный. В минусы можно записать цену, которая слегка завышена для SSD с такими характеристиками. Стоил бы он на тысячу рублей меньше, и получился идеальный вариант для домашнего использования. ● *Игромания.ру*

ПЕРЕСТАЛИ ЗАВОЗИТЬ ЖУРНАЛ?
НЕ ЗНАЕТЕ, ГДЕ ЕГО КУПИТЬ?
У НАС ЕСТЬ ВЫГОДНОЕ РЕШЕНИЕ!

IGROMANIA.RU/KUPI

РЕДАКЦИОННО НИЗКИЕ ЦЕНЫ!
ШИРОКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ОБШИРНАЯ ГЕОГРАФИЯ ДОСТАВКИ
УДОБНАЯ И ДОСТУПНАЯ ПОДПИСКА

16+

РЕКЛАМА

«ИГРОМАНИЯ» СОВМЕСТНО С LG ELECTRONICS

ВЫБИРАЕТ ИГРУ МЕСЯЦА!

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ — НОВАЯ ИГРА, И ВСЕ САМОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ О НЕЙ.

КАК НА МОНИТОРАХ В ФОРМАТЕ 21:9 ВЫГЛЯДЯТ СОВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ?

УЧАСТВУЙТЕ В КОНКУРСАХ, ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ В КОТОРЫХ — ULTRAWIDE МОНИТОРЫ LG!

IGROMANIA.RU/LAUNCH/LG

РЕКЛАМА